
N.º 11- MARZO - 1993 - 225 PTAS.
LOS super juegos DEL MES
SORTEAMOS 240 REGALOS
LA FUERZA ESTA CONTIGO
BAJO EL AGUA CON TU MEGA DRIVE
ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DEL 92
PANIC RESTAURANT: MOTIN EN LA COCINA
MAPA Y SOLUCIONES DEL RISKY WOODS
LOS super pc
¡HAN SECUESTRADO A MARIO!
Y ADEMAS: LOS MEJORES JUEGOS DE ORDENADOR EN SUPER PC
00011
3 420565 037006

MASTER SYSTEM II

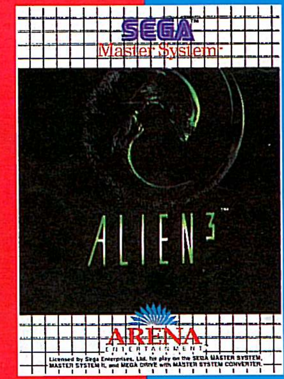
QUE NO PARE LA DIVERSION



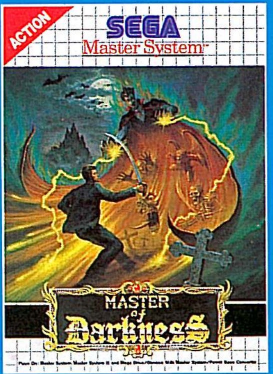
¡Felicidades!. Eres el próximo concursante afortunado en el juego-espectáculo con lo último en premios... ¡Tu vida!.



Defiende ciudades de los interminables ataques nucleares en Missile Command. ¡Fulmina un montón de insectos mutantes!.



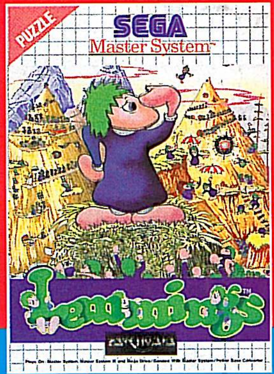
Los Xenomorfos son rápidos, escupen ácido y están justo ¡detrás de ti!. Ten cuidado, los estruja-caras aparecen en cualquier sitio.



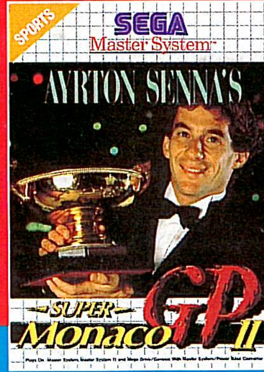
La sombra de Drácula sigue tus pasos. Derrota al príncipe de las tinieblas y rescata al mundo de sus colmillos.



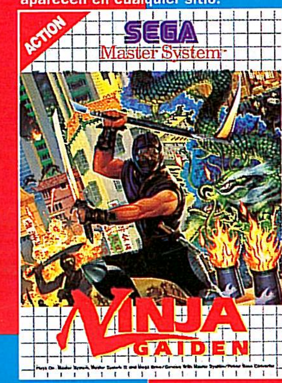
Te suplicarán socorro desde una nave espacial en los confines del Universo. ¡Salva lo poco que quede de su tripulación!.



¡Aparecen los Lemmings!. Estas adorables criaturas caminan sin rumbo. Necesitan un líder que guíe sus pasos.



¡Experimenta la emocionante acción de la Fórmula 1 en los circuitos más desafiantes del mundo!. El asfalto se derrite a tu paso.



¡El pueblo del Dragón Ninja ha sido masacrado!. ¡El poderoso rayo de Bushido ha sido robado!. Tú eres el último Ninja. Tuya la responsabilidad.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.



Tú, eres el mejor policía entre una raza de asquerosos rufianes. Cúbrete las espaldas, rescatar a una chavala es tu prueba de fuego.



Las aventuras de Marty McFly en su viaje por el tiempo incrementan el peligro en su más arriesgada osadía... ¡No te lo pierdas!.



¡Una gran sensación de Arcade llega a tu Master System!. Aquí encontrarás seis mortíferas grutas!. Un reto a tu inteligencia. ¡Demuéstralo!.



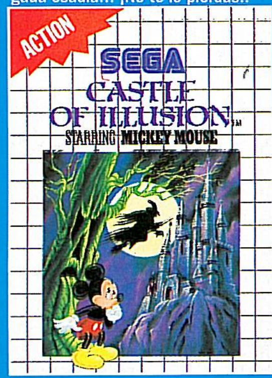
Tu araña preferida la pasa canutas. Una bomba puede estallar. ¡Tu tienes la última palabra!.



Enfréntate al mayor desafío en un enmarañado campo de juego en tres dimensiones.



Ponte en bañador y compite por el trofeo playero más vacilón de la costa.



Minnie, la chica de Mickey fué raptada por la bruja Mizrabel. ¡Corre, salta, bota!. Lanza canicazos y manzanas para salvar a tu nena.

Unitros

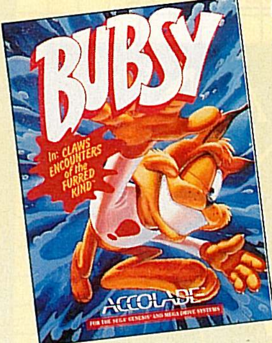
Vive una Aventura



SUMARIO

Nº 11 - MARZO - 1993 - 225 ptas

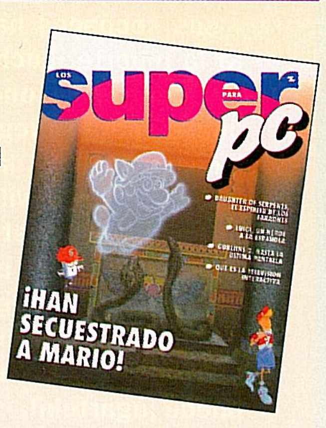
SECCIONES



Las Vegas ha sido el escenario de la feria de electrónica más importante del mundo, CES. Los videojuegos tuvieron una amplia representación, y SUPER JUEGOS se desplazó hasta la capital de los casinos para brindarte la oportunidad de conocer todas las novedades que se avecinan.



Los amantes de los periféricos estáis de enhorabuena. Conoceréis todas las posibilidades del Action Replay para Mega Drive, los nuevos joysticks para arcades y simuladores o cómo jugar sin pilas en el coche con la Game Boy.



Este mes SUPER JUEGOS inaugura una nueva sección dedicada especialmente a todos los amantes de los ordenadores. Nuestro principal objetivo es desgranar al máximo los juegos para PC, sin olvidar todo aquello que rodea al universo de Amiga, Atari, IBM y compatibles.

Sabemos que tienes muchas cosas que explicarnos. Anímate y escríbenos... que no se quede nada en el tintero, ya que nos interesan tus opiniones.



Los Cables y Ciudad Jardín, dos grupos con una forma diferente de entender el pop, nos cuentan cómo ven la música española y sus aspiraciones sobre el escenario.



Cada año, como un auténtico ritual de primavera, se celebra la entrega de los Oscar. Las codiciadas estatuillas doradas pasan a las manos de sus nuevos dueños, que incrementan su prestigio y , naturalmente, su cotización en Hollywood.

El Súper Juego de Antena 3 cambia de horario. Desde ahora lo podréis seguir cada sábado a las 11.30 horas. Además, un montón de sorpresas, concursos y nuevas secciones, como El Súper Tronchi y El Cartuchero. No os perdáis el programa de videojuegos más apabullante de la tele.

Cada mes, las estrellas consoleras adivinan tu futuro. Augurios de amores, trabajo y economía, junto a interesantes consejos para llenar tu ocio.

CONSOLAS



Marzo 1993. Núm. 11

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
Director: **Pedro de Frutos**
Director de arte: **Miguel Montero**
Redactor Jefe: **David Amo**
Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani** (Londres), **Raúl Martín de Mingo** (portada), **Vicente González** (fotografía).
Edición: **José Luis Álvarez**
Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
Dirección postal: C/ O´Donnell 13-1º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
O´Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5. 28045 Madrid.
Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
Depósito legal: M-6877-1989
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4. 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B-17.209-92



LA EXCEPCION Y LA REGLA

Diariamente se producen noticias engañosas y sesgadas que pretenden confundir al usuario de consolas. Se escucha de todo y se escribe de casi todo, la mayor parte de las veces sin excesivo fundamento y sin cumplir uno de los principales axiomas periodísticos, como es el de contrastar la veracidad de la información antes de difundirla.

Nuestra capacidad de sorpresa disminuye día a día y, por eso, tampoco nos sorprendemos demasiado cuando, en un mundo que se ha dejado dominar por el escándalo y la violencia, se busca en cualquier grano de arena la piedra para remover entrañas. Cuando pretendemos hacer una generalidad de la excepción, nos equivocamos; si intentamos hacer normas con los extremos, nunca seremos justos.

En España somos ya millones quienes poseemos o jugamos con consolas y, hasta la fecha, no hay un solo dato que pueda servir de base para demostrar el carácter nocivo de los videojuegos, y sí todo lo contrario. Los psiquiatras y psicólogos que han estudiado el tema se declaran a favor de las consolas, porque son mucho mayores las ventajas que los mínimos inconvenientes que presentan en la formación del niño.

¿Si la cornisa de un cine se derrumba es peligroso ir al cine? No nos equivoquemos: las excepciones confirman, pero nunca hacen, las reglas.

Nosotros seguimos empeñados en lo nuestro: aprovechar el tiempo libre para jugar, por lo que recibimos encantados un programa como el STAR WARS, lleno de fuerza y con todos los alicientes que en su día hicieron triunfar a la película del mismo título. Mientras, los usuarios de SEGA pueden decantarse por un par de juegos bajo las cristalinas aguas oceánicas, protagonizados por el delfín Ecco y la sirena Ariel.

Entre las novedades que presentamos en este número, a punto de cumplir un año de vida, figura la nueva sección –SUPER PC– que se integra en SUPER JUEGOS. En ella podéis encontrar toda la información que se ofrece en este soporte sobre programas de ordenador personal y, a buen seguro, seguirá creciendo como un bebé sano y lustroso. ¡Feliz nacimiento!

Super Joy



Electronic Industries Association organiza, dos veces al año, una gran feria en la que cientos de empresas de todo el mundo ofrecen sus productos y novedades. La primera reunión de este año tuvo lugar en Las Vegas, la ciudad de los casinos.

L. JORGE/C. YUSTE

CES WINTER 93

JUEGOS PARA TODO EL AÑO

Durante cuatro días la ciudad se vio invadida por toda clase de personalidades relacionadas con el mundo de los juegos. El interés de todos ellos se centraba en cuatro puntos: Las Vegas Convention Center, Las Vegas Hilton, Sahara Hotel y The Mirage. En el primero se reunieron las empresas más importantes, y algunos de sus pabellones fueron dedicados exclusivamente a los últimos videojuegos y programas para ordenadores.

Tanto la representación de **Sega** como la de **Nintendo** fueron insuperables. Las dos empresas japonesas realizaron un extraordinario derroche de medios para demostrarnos su supremacía en el mercado de las consolas.

Sega organizó un gran espectáculo para la presentación oficial del ***Sega-CD***. Un gran escenario envolvió en sus redes al público, deseoso de ver las novedades de la firma, recoger autógrafos del mejor púgil de todos los tiempos, Cassiuss Clay, y aprender los secretos de las artes marciales con los protagonistas de **STREETS OF RAGE II**.

Por su parte, los responsables de **MARIO BROS.** tiraron la casa por la ventana y coparon un edificio entero de gigantesco Centro de Convenciones de Las Vegas, deleitando a propios y extraños. Cada centímetro del edificio estaba plagado de consolas con las que se podía disfrutar de las últimas novedades de la marca japonesa. Además, el inmenso stand de **Nintendo** se vio enriquecido con la presencia de un gran número de compañías programadoras, gracias a lo cual tuvimos ocasión de ver las innovaciones de toda la gama de sus consolas.

En cuanto a ordenadores, es destacable el gran despliegue con el que contó el ***CD-ROM.*** Infinidad de enciclopedias en este soporte plagaban una gran zona del Centro de Convenciones dedicada a ordenadores. Además, bastantes empresas de software lúdico presentaron sus novedades, como **Lucas Arts**, **Electronic Arts** o **Psygnosis**, que han apostado definitivamente por productos para entorno ***PC***, aunque sin menospreciar por ello a las consolas.



Bubsy Bobcat es, sin lugar a dudas, uno de los juegos para consola más importantes del presente año. Los gráficos son brillantes y atractivos.

CARAS NUEVAS, NUEVOS AMIGOS

Tras la aparición de héroes como Mario, Luigi, Link o ,más recientemente, Sonic, las empresas de videojuegos han tomado conciencia de que lo que realmente perdura en un juego es su personaje. El jugador no busca un determinado cartucho, busca a su protagonista favorito en una nueva aventura. Los más atractivos de los nuevos protagonistas son Aero the Acrobat y Bubsy Bobcat. Aunque también están los de siempre, incluidas las estrellas más famosas de los dibujos animados Looney Tunes.

Aero the Acrobat

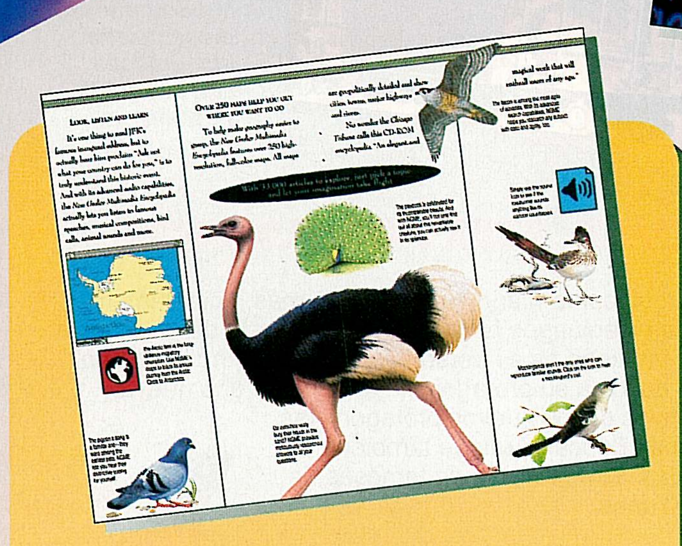
Aero es un murciélago duro, frío, un poco malo y, prácticamente, invencible. Según **Sunsoft**, creadores del cartucho, es muy probable que pronto aparezca en una serie de dibujos animados, en juguetes y en una amplia gama de productos. En el videojuego, Aero the Acrobat es una estrella de circo y un héroe local. El malo de la película se llama Edagar Ektor, un malvado industrial que fue explusado de la atracción por sus trucos sucios. Ahora intenta destruirla; para ello, cuenta con la ayuda de la ardilla Zero the Acro-brat. Estará disponible en ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.

Bubsy Bobcat

De la mano de **Accolade** nos llegan las últimas peripecias de este gato del cómic. El juego dispone de 16 niveles diferentes con cinco mundos, 40 animaciones, voz digitalizada y una gran cantidad de efectos de sonido. Además, es el segundo juego que se produce en 16 bits para la consola grande de **Nintendo** (el primero fue el STREET FIGHTER II). Bubsy estará disponible para las consolas ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo***.

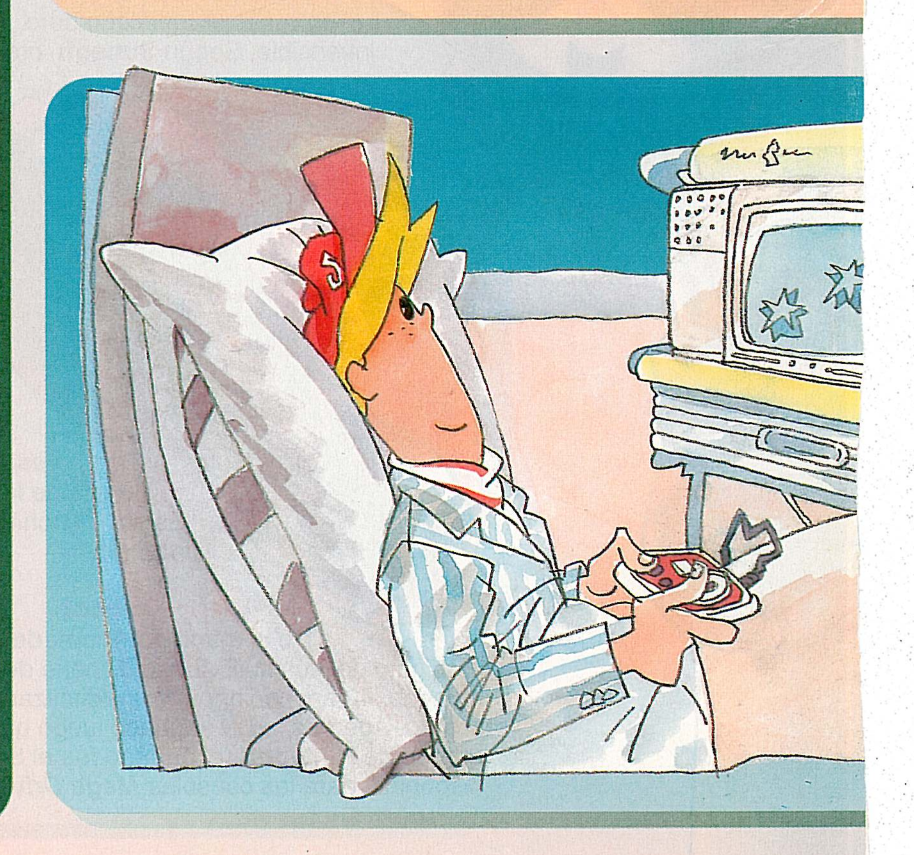
ORDENADORES

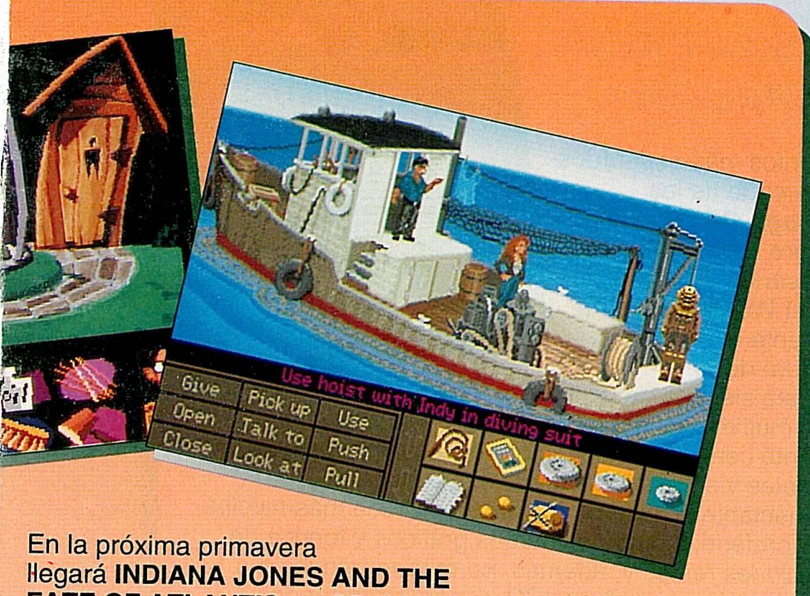
Lucas Arts presentó **DAY OF THE TENTACLE,** la segunda parte de MANIAC MANSION, una aventura interactiva que estará disponible simultáneamente en ***PC*** y ***CD-ROM***. La misión del juego es evitar que el sempiterno y malvado doctor Fred y familia acaben con el planeta Tierra. Para ello, cuentas con tres simpáticos protagonistas –Hoagie, Laverne y Bernard– que deberán cooperar entre ellos, para completar con éxito las diferentes situaciones que aparecerán a lo largo de la aventura.
La versión en ***CD-ROM*** es toda hablada, a diferencia de la que se encuentra en discos, que sólo cuenta con la introducción.



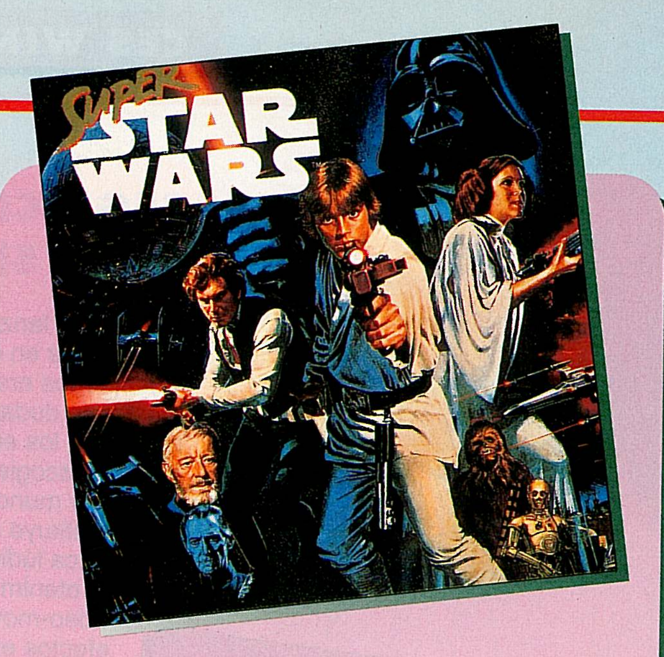
NO TODO ERA JUEGO

En la feria encontramos un stand totalmente dedicado al ***CD-ROM*** para ordenadores personales, donde se dieron cita las más prestigiosas firmas en este campo presentando enciclopedias, los Guinness o librerías de paisajes. **Aris Entertainment, Grolier Electronic Publishing** o **Compton´s Newmedia** fueron las tres compañías que más destacaron.
Uno de los productos más afamados es la New Grolier Multimedia Encyclopaedia, que abarca en un solo ***CD-ROM*** los 21 volúmenes de la Academic American Encyclopaedia. En segundos podemos obtener información de más de 5.000 diferentes términos, 1.000 fotografías, 250 mapas de todo el mundo, escuchar las más populares composiciones musicales, los sonidos de algunos animales, de instrumentos musicales o las frases más relevantes pronunciadas por los personajes más famosos de la Historia.



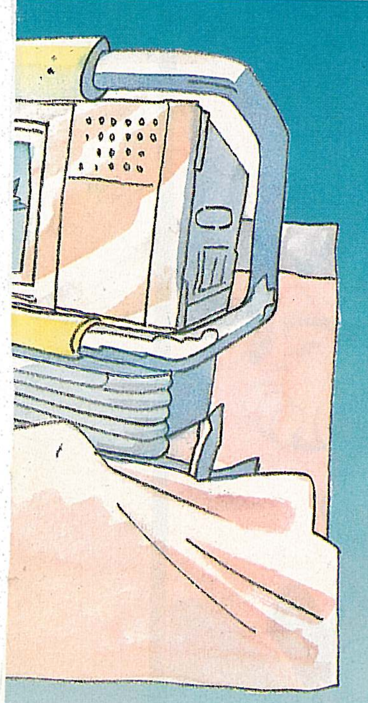


En la próxima primavera llegará **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** en ***CD-ROM***, la primera incursión de Indy en el mundo de los discos ópticos. El juego dispone de las mismas características que su precursor, con la diferencia de que todos los diálogos son hablados.
Otro de los lanzamientos de esta empresa es **X-WING,** un simulador de combate con gráficos sólidos en tres dimensiones. El juego recrea las batallas espaciales entre la Alianza y el Imperio, que hicieron famoso a George Lucas en la trilogía de "La Guerra de las Galaxias".
Además hay melodías, efectos digitalizados y frases memorables de las películas.



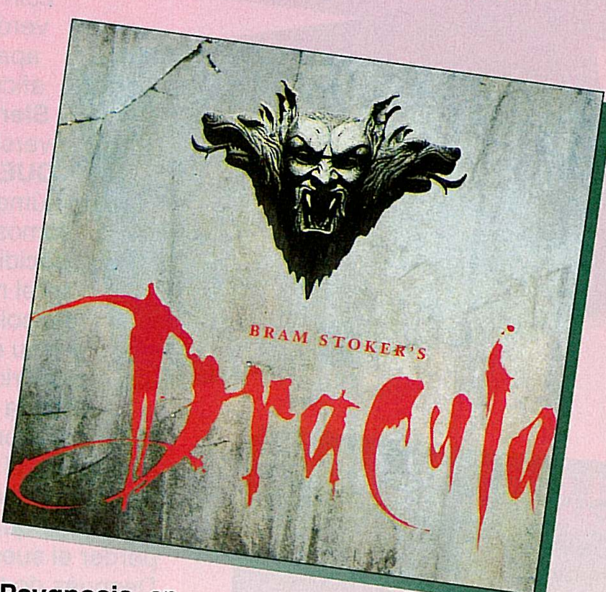
DE PELICULA

Después del éxito obtenido con SUPER STAR WARS, para la consola ***Super Nintendo***, **Lucas Arts** prepara el lanzamiento de **SUPER EMPIRE STRIKES BACK.** El arcade incorpora más secciones en modo 7, efectos de voz y escenas de la película, entre otros atractivos. Los protagonistas son Luke, Han y Chewie, y deberán luchar contra los walkers; entrenar con Yoda, el Maestro Jedi, y enfrentarse a Darth Vader.



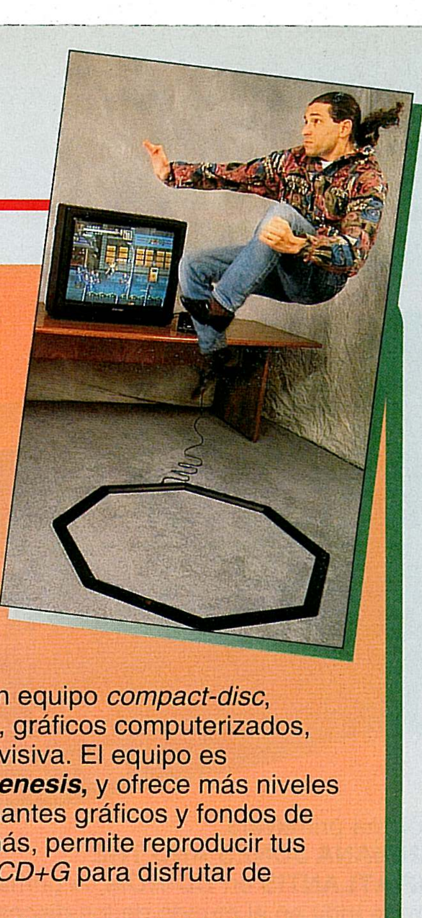
JOYSTICKS EN EL HOSPITAL

Durante el pasado año **Nintendo America** distribuyó 161 ***Nintendo Fun Centers*** (centros de diversión de **Nintendo**) en 68 hospitales de Estados Unidos. Todo ello supuso una inversión de 525.000 dólares de **Nintendo** a **Starlight Foundation**, una organización internacional benéfica encargada de ayudar a niños enfermos.
En el presente año ***Nintendo*** espera incrementar su donación inicial con 150 unidades más, especialmente diseñadas y constituidas por un brazo móvil, con una consola ***Super Nintendo***, una biblioteca de juegos y un televisor.



Psygnosis, en colaboración con **Sony Imagesoft**, está preparando un juego llamado **DRACULA,** basado en la taquillera película de Francis Ford Coppola. Las principales características de este juego para ***Mega CD*** son 15 minutos de animación del film, imágenes digitalizadas, 20 imágenes por segundo, 64 colores y cerca de 500 Mb de gráficos y datos. Esperemos que la versión, primera de este gran equipo, sea todo un éxito.





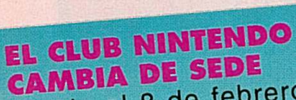
SEGA CD: SIN PRISA PERO SIN PAUSA

Uno de los lanzamientos más esperados y deseados en el mercado de los videojuegos era el ***Sega-CD***. Tras unos meses de dudas sobre su posible aparición, los empresarios de la casa oriental escogieron el *Winter CES* para presentar mundialmente el soporte que constituye el futuro de la informática lúdica. Este sistema de entretenimiento multimedia incluye un equipo *compact-disc*, video-movimiento con sonido digital, gráficos computerizados, efectos especiales y animación televisiva. El equipo es fácilmente conectable al sistema ***Genesis***, y ofrece más niveles en tus juegos preferidos, impresionantes gráficos y fondos de *scroll*, simulaciones reales y, además, permite reproducir tus *compact-disc* favoritos e, incluso, *CD+G* para disfrutar de gráficos durante la audición.

Un gran número de compañías ya tienen licencia de ***Sega*** para desarrollar programas en este novísimo soporte, por lo que su crecimiento va a ser inmediato.

De los programas que están ya a la venta o, que en pocos meses, lo estarán, destacan **MAD DOG MCCREE** de **American Laser Games**, juego famoso por su versión en *coin-ups* en la que dirigimos los pasos de un pistolero en una verdadera película del oeste. Los **HUMANS** también harán aparición en este soporte y volverán locos a un sinfín de aficionados a los videojuegos. También la casa americana **Sierra On Line** apuesta fuerte por el ***Sega-CD*** y lanza versiones de sus más importantes héroes como **KING'S QUEST**, **ROGER WILCO** o **WILLIE BEAMISH**, y un gran número de programas más en preparación. Por último, la famosa compañía **Sony** ha decidido entrar fuerte en el mundo de las consolas gracias a **Sega** y a su excepcional periférico. Sus juegos estrella son **CHUCK ROCK** y **HOOK**, y pronto estarán en el mercado americano títulos de esta compañía que te harán perder el sueño.

Después de tener la oportunidad de observar las excelencias de ***Sega-CD*** esperamos que no tarde mucho en llegar su versión europea, el esperadísimo ***Mega-CD***, que coincidirá en características técnicas y en opciones con su versión americana.

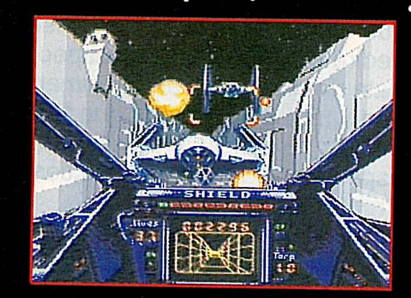


Desde el 8 de febrero las nuevas instalaciones del Club Nintendo de Erbe se encuentran en la C/ Rodríguez Marín, 61. 28016 Madrid. Teléfono (91) 562 83 01.











La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.



El SUPER PACK ESTRELLA
Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

CID FCA!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo®

B in A for Z



Protégela

Con el uso, es imposible evitar los continuos roces y pequeños golpes que recibe nuestra sufrida portátil de **Sega *GAME GEAR***. La firma **Nuby** nos propone una solución que alargará la vida de la consola e impedirá el deterioro de su aspecto. Se trata de una funda especialmente diseñada para este equipo, que facilita su transporte e incluye compartimentos especiales para juegos y accesorios. Precio: 3.195 ptas.



El mejor juguete, en ruta

La consola portátil ***GAME BOY*** ha conseguido, por segundo año consecutivo, el Aro de Oro en la Feria del Juguete (FEJU). Dicho galardón premia y reconoce a la pequeña de **Nintendo** como el mejor juguete de 1992 en la categoría de niños a partir de los 11 años.
Amparados en el éxito de su creación, los responsables de la firma japonesa completan día a día la lista de accesorios que amplian el universo de la ***GAME BOY***. Este adaptador para el mechero del coche garantiza el entretenimiento en los viajes largos, y soluciona los problemas que acarrea la limitada duración de unas pilas o su excesivo coste. Precio: 1.595 ptas.



Para arcades complejos

ULTIMATE SUPERSTICK es un joystick múltiple especialmente fabricado para que no se te resista ni el arcade más complejo de la consola ***NES*** de 8 bits. Integra ocho controles diferentes y dos autodisparadores que permiten una cadencia de hasta treinta proyectiles por segundo. Además, su interruptor de cámara lenta ofrece al jugador la posibilidad de pensar con más tiempo su próxima acción. Los zurdos tampoco tendrán problemas, ya que está equipado con dos sets de botones. Precio: 5.900 ptas.

Los mandos de tu simulador

La última generación de controles de videojuegos para ***NES*** ya está aquí. ***ZOOMER*** ha sido diseñado para que sea más fácil conseguir el máximo de puntos en juegos de motos, todoterrenos, simuladores de vuelo... Gracias a la avanzada tecnología que desarrolla, ofrece la posibilidad de jugar con dos tipos de velocidad, autodisparo y cámara lenta. Su eje de acción puede rotar a ambos lados y hacia arriba o abajo, lo que proporciona una gran sensación de realismo. Precio: 6.900 ptas.

Aumenta tu interés

Ahora tendrás que tener más cuidado con los enemigos que viven dentro de tu manejable consola ***GAME GEAR***, porque han crecido de tamaño a causa de la lente de aumento que fabrica **Proein Soft Line**. Tus juegos cobrarán más vida y descubrirás detalles que antes te pasaban desapercibidos. Su diseño compacto y la sencillez de su anclaje mediante tornillos, no restan en absoluto la portabilidad de la pequeña de **Sega**. Precio: 1.330 ptas.



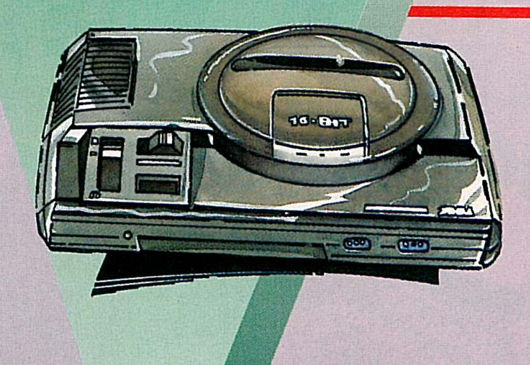
Ventajas técnicas

Vidas infinitas, energía ilimitada, potencia a tope o fuel y armamento extra son, entre otras, algunas de las ventajas que ofrece el cartucho ***ACTION REPLAY PRO***, distribuido en España por **Proein Soft Line**. Ahora está disponible también para la consola ***MEGA DRIVE*** de **Sega**. Es muy fácil de usar: sólo tendrás que introducir el código para el juego que estás utilizando y prepararte para alcanzar niveles que antes ni siquiera tenías noticias de su existencia. Precio: 11.495 ptas.



¡QUE VIENE
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLLO
NINTENDO ENTERTAINMENT
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
THE SIMP
BART VS. THE
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
EGYPT
This Game P
with the Ma
JALECO
Acclaim
Terminator 2 TM: Judgement Day © 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.

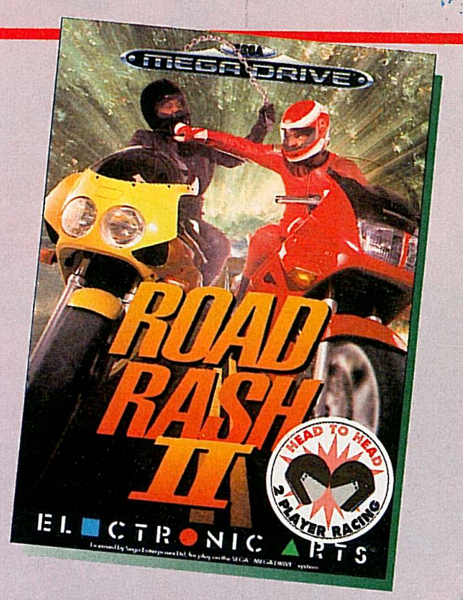

JALECO
Maniac Mansion
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
HOLLYWOOD
CHINA
VEN A LA NINTENDO
REV-A
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



ROAD RASH II

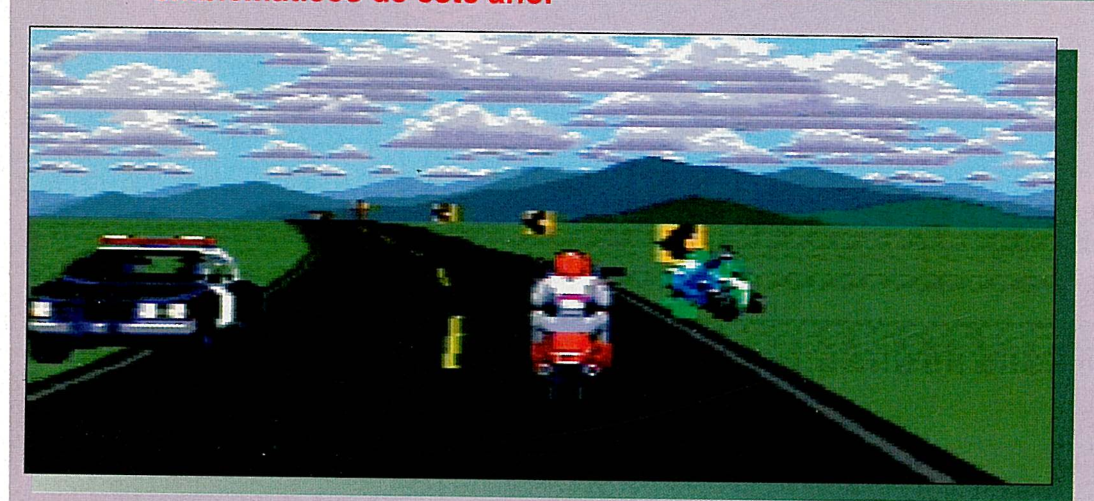
La salvaje ley del asfalto

Mega Drive: arcade



Cuando en una carrera de motos la habilidad con el puño no se limita sólamente a abrir gas, sino también a golpear a los adversarios, vencer es una cuestión de supervivencia. Vuelve la aventura motorizada más peligrosa para convertirse en uno de los juegos emblemáticos de este año.





Hay que tener cuidado con las caídas y, sobre todo, con los "polis".

En esta carrera los indecisos, los cobardes y aquellos que no estén dispuestos a dejarse la piel en el asfalto tienen prohibido participar. Tendrás que poner toda la carne en el asador si quieres salvar la vida y ser uno de los tres primeros pilotos que crucen la meta. El juego se compone de cinco niveles de dificultad que debes superar para ganar el **ROAD RASH**. El primero se inicia con una *Shuriken 400* y 1000 dolares; es lo que los veteranos llaman "el tanque de los merluzos".
Si queremos ganarnos el derecho a correr en el siguiente nivel, es necesario quedar entre los tres primeros en todas y cada una de las carreras. Además, si nos clasificamos de esa forma, ganaremos más dinero y ,así, podremos comprar esa moto que nos quita el sueño.
Según avanzamos de nivel, todo aumenta: los dólares del premio, la cuantía de las multas, la longitud del recorrido, la maldad de los adversarios y la cantidad de policías que controlan el recorrido. Pero nuestros problemas no acaban aquí, porque, además, las carreteras están plagadas de pedruscos, coches convertidos en chatarra, ciervos, vacas, manchas de aceite, grava, adelantamientos suicidas, y un largo etcétera de contratiempos que nos pondrán en más de un aprieto. Todo ello puede llevarte a la derrota, que está garantizada si se avería la moto, te pilla la "poli" o no

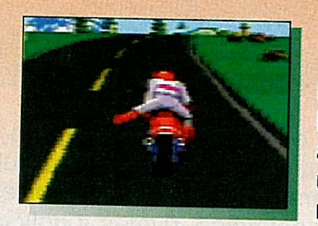
TECNICAS DE ATAQUE

PUÑETAZO.- Es el golpe más común, ya que no tienes que quitar ningún arma a tus enemigos. Es necesario golpear varias veces a los contrincantes para descabalgarlos, porque apenas los debilita.



PORRA.- Necesitas robársela a algún enemigo. Es bastante mejor que golpear con los puños y, aunque no quita mucha energía de una vez, con cuatro o cinco impactos tumbas al mejor de los pilotos rivales.





PATADA.- Exactamente igual que el puñetazo, pero liquidas a los enemigos que aparecen detrás. Es muy útil para deshacerte de los rivales más tenaces.

CADENA.- Es la reina de las armas. Fácil de manejar, consigue hacer dormir a los enemigos con tan sólo dos golpes. Si aprendes a usarla serás el amo de las carreteras y, sobre todo, el jefe de **ROAD RASH II.**



llegas en los primeros puestos. De ocurrir esto, deberás correr de nuevo el mismo circuito hasta que consigas clasificarte.

Las principales opciones

El programa se compone de cuatro grandes bloques de opciones. Seleccionando *start race* empezamos a correr con las opciones elegidas previamente. En *select track* se nos permite escoger uno de los cinco escenarios de carrera aunque, de todos modos, el própio programa escoge de motu propio el circuito correspondiente. Dentro de *bike shop* podemos gastar el dinero que hemos ganado en las competiciones, y comprar motos que tengan más potencia y mayor velocidad punta; lo que nos permitirá lograr una mejor posición en niveles superiores. Y, por último, *game options* recoge todas las modalidades de juego, músicas y, sobre todo. lo más importante: la opción de *password.*

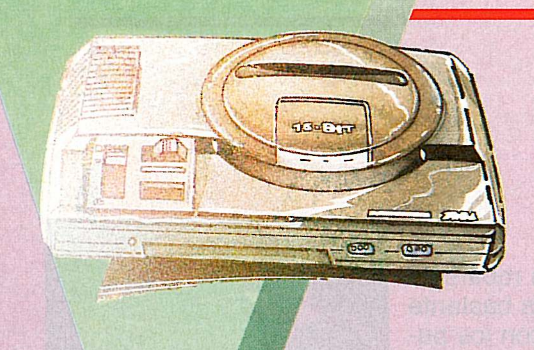
Es importante tener una visión muy detallada de cada opción principal. En primer lugar, la posibilidad de elegir escenario nos permite escoger entre cinco diferentes circuitos: Alaska, Tennessee, Vermont, Hawaii y Arizona; que son los estados americanos que podemos recorrer a lomos de nuestra máquina.

En la tienda de motos existen tres tipos diferentes de monturas: la primera, *Ultra Light,* corresponde a las motos más ligeras, pero también más débiles a la hora de soportar los golpes de nuestros rivales. Dentro de *Nitro Class* contamos las máquinas que incorporan la opción de propulsión por óxido nitroso, que aumenta extraordinariamente la potencia. La última categoría responde al nombre de *Super Bies,* donde encontramos los grandes dinosaurios. Motos rápidas pero muy pesadas que nos harán sudar en las curvas.

En las opciones de juego nos sorprenderán un sinfín de subopciones de gran valor en esta aventura. La primera y más importante, es la elección de modalidades de jugador que permite diferentes formas de juego: un participante solo; dos por turnos; dos corredores con la pantalla dividida y en lucha contra otros rivales; y, por último, el mano a mano donde tú y tu enemigo corréis sin más molestias que la propia carretera,

La velocidad no siempre es imprescindible para ganar. Si sabes utilizar los puños serás el primero

En pantalla





Mega Drive: arcade

ya que ninguna otra moto supondrá el más mínimo riesgo.

Cinco niveles

El programa está compuesto de cinco etapas. La primera no tiene mayor problema, pero es importante que consigamos mucho dinero para poder comprar una buena moto. Si lo logramos, pasaremos al siguiente nivel con una mejor montura que nos permitirá adelantar posiciones. En el segundo, las cosas se complican un poco. La carretera empieza a mostrar un aspecto lamentable: tierra, piedras y coches abandonados nos pondrán en serios aprietos si corremos demasiado. Además, las apariciones de la policía ya no serán tan esporádicas como anteriormente y los oficiales se pondrán bastante pesados. La tercera etapa posee las características de un auténtico infierno; la carretera es una selva de obstáculos y muestra una exasperante proliferación de animales, rivales y policias. Así no se puede correr.

Si llegas al cuarto nivel puedes considerarte un rey de la motocicleta. Habrás superado varios modelos, un sinfín de enemigos y algún que otro atropello; por no mencionar a los "pasmarotes" que te perseguirán sin cesar con su talonario de multas.

El quinto nivel está reservado para los mejores. Sólo ellos pueden llegar al "nirvana" de este juego, reservado para esos pilotos que forman la elite de **ROAD RASH**. No te olvides de que, según avanzas de etapa, la cuantía de las multas aumenta; así como la de las reparaciones de tu máquina. Ahorra toda la energía que puedas. No debes olvidar que los golpes enemigos te quitan fuerza que

Para sacar ventaja

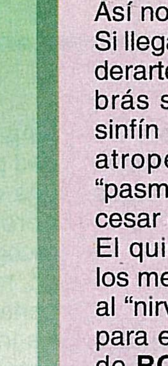
Aquí tienes algunos *passwords* que seguro te resultarán de gran utilidad.

NIVEL I.
035P 1130
03QM 11FQ

NIVEL II.
05JQ 2MF5
008K Q4FL

NIVEL III.
04K4 34A9
0B1T 30QM

NIVEL IV.
O5H8 4R0T





En muchas ocasiones, los agentes de policía se muestran más activos de lo normal y asestan severos golpes a nuestro piloto. Para evitarlo, ataca antes y no olvides que quien golpea primero, golpea dos veces.

SUPER PRECIO

TODOS A **2.990** PTAS IVA incluído



No te pierdas esta serie de juegos.
Una serie increíblemente emocionante y divertida. Y, por supuesto, la más jugada. Juegos que no pueden faltar en la colección de un fenómeno como tú, al increíble precio de 2.990 Ptas. cada uno, I.V.A. incluído.
¿Te falta alguno? Hazte con ellos.

- BOXXLE
- THE HUNT FOR RED OCTOBER
- MEGAMAN WORLD
- PAPERBOY 2
- MARBLE MADNESS
- THE CHESSMASTER
- THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
- SOLAR STRIKER
- DR. MARIO
- GOLF
- TENNIS
- ALLEWAY
- WIZARDS & WARRIORS
- PINBALL: REVENGE OF THE GATOR
- THE AMAZING SPIDERMAN
- GARGOYLE'S QUEST
- DYNABLASTER
- ROBOCOP
- NAVY SEALS
- BUBBLE BOBBLE
- CHOPLIFTER 2
- SUPER R.C. PRO-AM
- BOULDER DASH
- R-TYPE
- KUNG-FU MASTER
- CASTLEVANIA ADVENTURE
- NBA ALL STAR CHALLENGE
- F1 RACE+ ADAPTADOR 4 JUGADORES. (*)



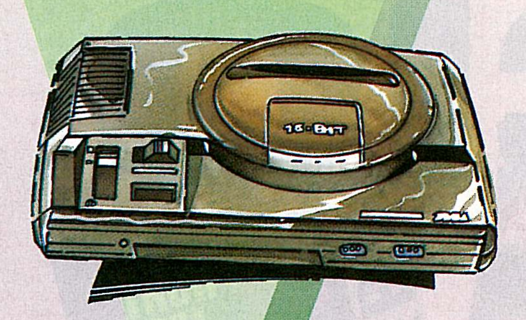
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

(*) P.V.P. 3.490 Ptas. I.V.A. incluído.

GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO

C/D FCA!

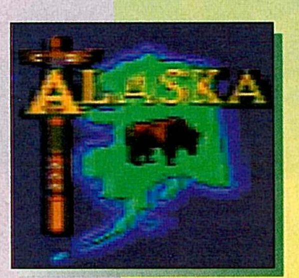
En pantalla



Mega Drive: arcade

CIRCUITOS

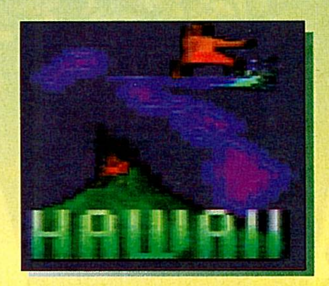
GOLD RUSH (ALASKA).- Es, sin duda, el más duro de todos los circuitos. El asfalto de la carretera se encuentra siempre en mal estado, debido a las extremas condiciones atmosféricas a las que se ve sometido en cualquier época del año.



HOODOO'S REVENGE (ARIZONA).- En pleno desierto el calor es insoportable. Multitud de formaciones rocosas plagan la carretera. No te despistes o volarás.



MOLOKAI EXPRESS (HAWAII).- Esta isla paradisíaca en medio del Océano Pacífico es el escenario del circuito más rápido. Amplias curvas y bajas colinas ayudan a conseguirlo.



SMOKIN' MOUNTAIN (TENNESSEE).- Ten cuidado con la brisa de la montaña. En este circuito las carreteras soportan el castigo del viento y de la niebla, por ello el piso es muy resbaladizo. Tendrás que estar ojo avizor en todo momento.



MAPLE RUN (VERMONT).- Puede resultar muy agradable relajarse en un viaje por las tranquilas y hospitalarias tierras de Nueva Inglaterra. Pero tambien peligroso: no olvides que tus contrincantes tratarán de perturbar tu paz a toda costa.



tardarás algún tiempo en recuperar. Si logran restarte toda la energía, te descabalgarán.

El color de la carretera

Al igual que su predecesor, **ROAD RASH II** cuida hasta el máximo el diseño gráfico. Buenos colores y una magnífica confección, hacen que este juego sea indispensable en tu ludoteca. Hay que destacar el gran trabajo conseguido en el desarrollo de los movimientos del piloto cuando toma las curvas. La manera de clavar la rodilla en la carretera es prácticamente igual que la de un profesional. Gracias a ese realismo, el juego se hace superdivertido.
También es importante el diseño del cuadro de mandos, que contínuamente nos informa de nuestra posición en la carrera, nuestro estado vital, la velocidad, y el estado y nombre del adversario a menor distancia. Además, en las motos que incorporan la opción *nitro* sabremos la cantidad de óxido nitroso con que contamos. Lo esencial es mantener en cualquier situación tus reflejos a tope.
Por otro lado, la visión utilizada en este programa es subjetiva trasera. Así, durante el juego, podemos ver tanto al piloto como a la moto desde atrás, tal y como se vería en la realidad.
En cuanto al sonido, cada nivel contiene una melodía diferente que intenta hacer más fácil la aventura. Los efectos sonoros se reducen al derrapaje de la moto, los golpes y la sirena de la policía.

CARLOS YUSTE

ROAD RASH II

Interés:	92
Diversión:	89
Gráficos:	87
Originalidad:	85
Sonido:	87

CLUB **POP & soft**® 2ª MANO

¡QUEREMOS TUS CARTUCHOS!

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

¿ POR QUE PAGAR COMO NUEVO TU JUEGO FAVORITO?

Ya no tienes que pagar un alto precio por disfrutar de tu juego favorito. EL CLUB POP&SOFT SEGUNDA MANO te ofrece la posibilidad de cambiar tus juegos tantas veces como quieras.
El método es muy sencillo: EL CLUB COMPRA tu juego al precio que indican las listas y te VENDE el que elijas al precio marcado.

¡TU SOLO PAGAS LA DIFERENCIA!

Ejemplo: Nos envias U.N. SQUADRON para super Nintendo y quieres cambiarlo por SPIDERMAN X-MEN.
Precio POP&SOFT / COMPRA DE U.N SQUADRON: 4.600.-
Precio POP&SOFT / VENTA DE SPIDERMAN X-MEN: 6.100.-
Tu disfrutaras de tu juego favorito por sólo: 1.500.-
Con la garantia de POP&SOFT.

PRECIOS VALIDOS PARA EL MES DE MARZO. ESTA LISTA DE PRECIOS ANULA LA ANTERIOR.

SEGA MEGADRIVE

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
CHUCK ROCK	9.150	3.500	5.400
DRAGON'S FURY	9.150	3.500	5.400
ALIEN 3	9.150	3.500	5.400
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	9.150	3.500	5.400
EVANDER HOLLY FIELD BOXING	8.640	3.500	5.050
FERRARI GRAND PRIX	7.990	3.050	4.550
GRAND SLAM TENNIS	6.990	2.300	3.800
INDY 3	6.990	2.300	3.800
JOE MONTANA	8.130	3.150	4.650
LEMMINGS	6.990	2.300	3.800
PREDATOR 2	6.990	2.300	3.800
SONIC 2	7.500	2.700	4.200
SUPER MONACO G. P. II	9.150	3.500	5.400
TAZMANIA	7.100	2.400	3.900
TERMINATOR	8.640	-	5.000
THUNDER FORCE IV	6.990	2.300	3.800
TWIN HAWK	7.100	2.400	3.900
WWF WRESTLEMANIA	7.990	3.050	4.550
M. MOUSE AND D. DUCK	6.990	2.300	3.800
TALESPIN	6.990	2.300	3.800
ARIEL THE LITTLE MERMAID	6.990	2.300	3.800
BATMAN	7.100	-	3.900
TAZMANIA	7.100	-	3.900
OLYMPIC GOLD	7.100	-	3.900

SUPER NINTENDO

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV	9.990	4.600	6.100
THE ADDAMS FAMILY	9.490	4.200	5.700
ROBOCOP 3	9.490	4.200	5.700
SUPER WWF WRESTLEMANIA	9.490	-	5.700
THE CHESSMASTER	8.990	3.800	5.300
PAPERBOY 2	8.990	3.800	5.300
JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	9.990	-	6.100
DRAGON'S LAIR	9.990	4.600	6.100
SUPER GHOULS'N GHOST	8.990	3.800	5.300
U. N. SQUADRON	9.990	4.600	6.100
SUPER PROBOTECTOR	8.990	3.800	5.300
SUPER SMASH T.V.	8.990	3.800	5.300
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	9.490	4.200	5.700
BLAZING SKIES	9.490	4.200	5.700
TERMINATOR 2	10.490	4.950	6.450
BART'S NIGHTMARE	9.990	4.600	6.100
SPIDERMAN X-MEN	9.990	4.600	6.100
EXHAUST HEAT	10.990	5.300	6.800
STREET FIGHTER 2	12.490	4.950	7.950
AXELAY	9.990	4.600	6.100
BEST OF THE BEST	9.990	4.600	6.100
THE M. QUEST MICKEY MOUSE	12.490	4.950	7.950
SUPER KICK OFF	9.990	-	6.100
SUPER POPULOUS	9.990	-	6.100
DRAGONS LAIR	9.990	-	6.100
CASTLEVANIA IV	9.490	-	5.700
FINAL FIGHT	9.990	-	6.100
GHOST'N GHOST	8.990	-	5.300

NINTENDO N.E.S.

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
GREMLINS 2	6.990	2.300	4.190
SUPER MARIO 3	8.990	3.290	5.690
TERMINATOR 2	8.990	3.290	5.690
TOM Y JERRY	8.100	3.090	4.890
DOUBLE DRAGON III	8.990	3.290	5.690
SHADOW WARRIORS II	7.989	3.190	4.890
JOE AND MAC CAVEMAN NINJA	8.990	3.090	5.690
THE ADAMS FAMILY	6.990	2.290	3.790
HOOK	6.990	-	3.790
ULTIMATE AIR COMBAT	7.490	2.690	4.190
PHANTOM AIR MISION	7.490	2.690	4.190
DEFENDERS OF DINATRON CITY	6.990	2.290	3.790
DIE HARD	7.490	2.690	4.170
RAINBOW ISLANDS	6.990	2.290	3.790
THE EMPIRE STRIKES BACK	7.790	3.090	4.490
LEMMINGS	6.990	2.290	3.790
ELITE	8.400	-	4.890
KICK OFF	8.400	-	4.890
TURRICAN	7.950	-	4.890
OPERATION WOLF	6.990	-	3.790

GAME BOY

	P.V.P. NUEVO	2ª MANO COMPRA	2ª MANO VENTA
TOP GUN	5.490	2.550	3.350
KRUSTYS FUN HOUSE	4.990	2.150	2.950
LEMMINGS	4.990	2.150	2.950
ROBIN HOOD	5.490	2.550	3.350
ALIEN 3	4.990	2.150	2.950
TERMINATOR 2 (COIN-UP)	4.990	2.150	2.950
UNIVERSAL SOLDIER	5.490	2.550	3.350
BEST OF THE BEST	5.490	2.550	3.350
STAR WARS	5.490	2.550	3.350
POPEYE 2	5.490	2.550	3.350
SUPER MARIO LAND 2	5.490	2.550	3.350
KICK OFF FUTBOL	5.490	-	3.350
TIP-OFF BASKET	5.490	-	3.350
WWF SUPERSTAR 2	4.990	2.150	2.950
HOOK	5.490	-	3.350
THE ADDAMS FAMILY	5.490	-	3.350
TINY TOON ADVENTURES	4.990	2.150	2.950
TURRICAN	4.990	2.150	2.950
CHASE H. Q.	5.490	2.550	3.350
ASTEROIDS	4.990	2.150	2.950

¡CUIDA TUS CARTUCHOS!

- Imprescindible que instrucciones y cartucho esten EN PERFECTAS CONDICIONES.
- Todos los cartuchos recibidos serán revisados. Se rechazarán los cartuchos defectuosos.
- No es necesario la caja de envase.

NO SE ADMITEN CARTUCHOS QUE NECESITEN CONVERTIDOR

CLUB POP & soft® 2ª MANO

Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ____________ NUEVO [ ]
NOMBRE ____________ EDAD ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION ____________
POBLACION ____________ PROVINCIA ____________
CODIGO POSTAL ____________ TELEFONO ____________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - III - 3

TITULO	CONSOLAS	COMPRA	VENTA	DIFº
	GASTOS DE ENVIO			250
			TOTAL	


Super Nintendo: acción
LUKE
SCORE
TIME
5X POINT BONUS!

SUPER STAR WARS

El lado oscuro de La Fuerza

En una galaxia lejana, muy lejana, se desarrolló una nueva batalla entre las fuerzas del Bien y del Mal. A semejanza de las órdenes de caballería, unos cuantos elegidos constituían los Jedi, personas intachables que consagraban su vida a las causas nobles y eran expertos con la espada láser. La Fuerza estaba con ellos.





Muchos serán los peligros a los que tendrá que enfrentarse el joven Luke Skywalker en su afán por rescatar a la princesa Leia Organa.

George Lucas quería llevar al cine una historia de ciencia ficción y se decantó por Flash Gordon, pero no pudo conseguir los permisos para que su héroe favorito de juventud apareciese en la pantalla grande de su mano. Investigó entonces en los antecedentes del guerrero y encontró una historia que hoy representa uno de los mayores hitos del género en el último cuarto de siglo, y que ha llegado a todos los rincones del globo desde que fuera presentada oficialmente en el festival de cine de San Sebastián.

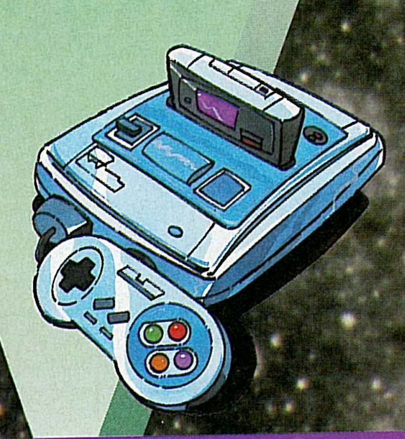
En un planeta desértico vive Luke Skywalker con sus padres adoptivos. Casualmente encuentra dos robots: un androide de penúltima generación, C3PO, y un casi oxidado y vetusto R2D2 que lleva grabado un mensaje de la princesa Leia, cabeza visible de la Confederación, que ha sido raptada por las fuerzas malignas del Imperio capitaneadas por Darth Vader. Luke, a pesar del riesgo que conlleva la misión, decide partir al rescate de Leia.

El joven Skywalker es instruido en las artes del guerrero Jedi por un veterano amigo de su padre, Obi-Wan Kenobi. Ya está preparado para enfrentarse a las huestes de Darth Vader junto a las pocas fuerzas rebeldes que todavía son leales a la Confederación. Antes de partir, en un café interespacial, consigue los servicios de Han Solo, un mercenario propietario de un carguero llamado El Halcón Milenario. Chewbacca, un ser peludo, cruce aparente entre hombre, mono y perro, es su copiloto.

Las fuerzas de la Confederación deben atacar antes de que el Imperio consiga culminar la construción de una auténtica superfortaleza volante, un planeta artificial llamado La Estrella de la Muerte. Si pierden demasiado tiempo, su asalto sería vano y las posibilidades de abatir la actual tiranía, nulas.

Según Obi-Wan, Luke es hijo de un

En pantalla



Super Nintendo: acción

Han Solo es el más fiel aliado de Luke. Todo enemigo parece pequeño ante la osadía de los dos aventureros.



valeroso caballero Jedi humillado por Darth Vader. Las ansias de revancha del joven son infinitas, al igual que las de su maestro, que desea ferviente el triunfo del Bien, aunque pase por la muerte de quien fuera su mejor amigo y que ahora se ha convertido en su gran rival.

El Bien y el Mal se enfrentan en una batalla intergaláctica donde sólo puede haber un vencedor

El triunfo del bien

Darth Vader, el comandante en jefe de las tropas del Imperio, respira a través de su enorme casco negro, metáfora de la muerte. Nadie ha visto su cara ni ha escuchado su voz, pero se sabe que posee casi todos los triunfos para ganar la guerra. Sin embargo, la pericia, el arrojo y el factor sorpresa del ataque de los hombres liderados por Skywalker y Solo les permiten hacerse con la victoria. Las tropas rebeldes consiguen el triunfo, la princesa Leia es liberada y

LUKE SKYWALKER

Comunicado Imperial 87341.36A



Comandante Herrit (Inteligencia imperial) para Emperador Palpatine. Asunto: Luke Skywalker, agente rebelde

Su Majestad Imperial:
Aquí encontrará la información que pidió referente al peligroso agente rebelde conocido como Luke Skywalker.
Skywalker mide 1.72 metros de alto, tiene complexión media y cabello rubio. Es un hombre joven, tiene cerca de veinte años, y ha demostrado unas habilidades de pilotaje y combate en cazas espaciales excepcionales. Se sospecha que está directamente implicado en un ingenuo plan rebelde cuyo fin es destruir a la Estrella de la Muerte. Guardias imperiales nos han informado de que le han visto manejando el sable de luz.
Lord Vader insiste en que Skywalker es ducho en la Fuerza. Va acompañado por el contrabandista corelliano Han Solo, un enorme wookie llamado Chewbacca, un droide astromecánico, otro de protocolo y por la traidora princesa Leia Organa.

HAN

Comunicado Impe



Comandante Herrit (Inteligencia Imperial) para Emperador Palpatine. Asunto: Han Solo, agente rebelde.

Su Majestad Imperial:
El corelliano Han Solo, piloto de naves espaciales, contrabandista y reciente héroe rebelde, es buscado por el Imperio debido a sus continuos traspasos de armas ilegales al bando enemigo, su propensión a violar todas las leyes promulgadas e



La pericia e increíble fuerza de Chewbacca, copiloto del Halcón Milenario, serán de gran ayuda en todo momento.

La Guardia Imperial, siguiendo instrucciones de Darth Vader, tratará de evitar que los rebeldes rescaten a su princesa. La Confederación la necesita para restaurar el viejo orden.

se produce el enfrentamiento final. Darth Vader consigue escapar pero, previamente, mata a Obi-Wan. La reconquista ha comenzado. Este es el argumento de la primera entrega de una trilogía, a su vez, eje central de otras tres partes que estaban por rodar. STAR WARS había nacido.

Técnica de otra galaxia

El argumento de este magnífico film irrumpe ahora con fuerza en la ***Super Nintendo***, respetando hasta tal punto la obra de George Lucas que nos hace recordar cada una de sus secuencias. Los sonidos de los disparos, las explosiones y los reactores son excepcionalmente reales. Los gritos de las bestias, y el divertido chillido emitido al morir por los Jawas, están recreados con una fidelidad increíble
Otro punto fuerte son los gráficos, tanto de los escenarios como de los personajes. En la primera fase, las dunas del fondo son uno de los efectos mejor realizados de todo el juego. En las fases del aerodeslizador y en la que manejamos un ala-x sobre la

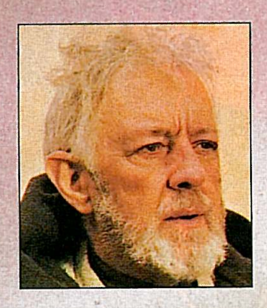
SOLO

rial 44582.15K

incurrir en mil acciones ilegales que suprimo por falta de espacio. Jugador empedernido. Consiguió su nave, el legendario Halcón Milenario, en una partida de sabacc. Sin ayuda de nadie, ha burlado a los peores señores del crimen de la galaxia. Docenas de cazarecompensas le siguen el rastro, para conseguir el premio que ha ofrecido Jabba el Hutt, si le llevan su cabeza envuelta en un saco.
El Imperio también lo persigue por los delitos antes nombrados. El propio Lord Darth Vader supervisa la investigación. Actualmente es el cuarto individuo más buscado de todo el Imperio.

OBI-WAN KENOBI

Comunicado Imperial 15254.1R



Comandante Herrit (Inteligencia Imperial) para Lord Vader Asunto: Obi-Wan Kenobi, Maestro Jedi.

Lord Vader:
Le envío esta carta, fuera de protocolo, debido a que hemos hallado, como usted nos ordenó, el paradero de Obi-Wan Kenobi, antaño maestro suyo y mentor actual de Luke Skywalker, el joven Jedi buscado por crímenes contra el Imperio. Sabemos que actualmente se instala en una pequeña cueva, más allá del territorio de los moradores de arena, en el planeta Tatooine.
Como usted sabrá, debido a la amistad que hace tiempo les unía, se le considera maestro de maestros en el arte Jedi. Combatió en las Guerras Clónicas al lado de héroes tan legendarios como Bail Organa de Alderaan y Anakin Skywalker.
Es uno de los caballeros Jedi más experimentados y que mejor domina la Fuerza, excluyéndole a usted, por supuesto.
Esperando nuevas instrucciones, se despide Herrit.

En pantalla



Super Nintendo: acción

Estrella de la Muerte, el movimiento de rotación, impreso en el escenario, es de los más rápidos que se han creado hasta el momento.

El nacimiento de una estrella

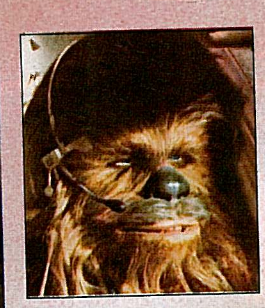
Harrison Ford había intervenido en bastantes películas, aunque siempre como actor secundario. Su buen hacer en AMERICAN GRAFITTI le abrió las puertas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS. Tras la primera entrega, estaba previsto que su personaje, el mercenario Han Solo, falleciese en la segunda parte.

Lucas no contaba con que el público se encariñase con él, y tuvo que resucitarle en la tercera parte. Incluso cambió el rumbo de su trilogía: Luke Skywalker no podía casarse con la princesa Leia porque eran hermanos. Han Solo sería el protagonista máximo de la historia y se llevaría a la princesa del cuento. Una nueva estrella había nacido en Hollywood.

M. BARRERO/CARLOS F. MATEOS

CHEWBACCA

Comunicado Imperial 25865.4K



Comandante Herrit (Inteligencia Imperial) para Lord Vader. Asunto: Chewbacca, aliado de Han Solo

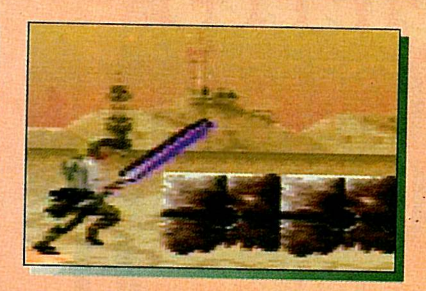
Lord Vader:
La razón de este comunicado son los últimos datos acerca de la rebelión. Fuentes fidedignas nos han informado de una nueva admisión en el grupo. Se trata de un wookie de apariencia extraordinaria. Mide más de dos metros y es increiblemente fuerte, incluso para su especie. Se sabe que le une una gran amistad con Han Solo, el contrabandista. Por eso, y porque sé que usted está buscando personalmente a Solo, le he mandado este aviso. Trabaja como copiloto del Halcón Milenario y tiene grandes dotes de ingeniería. En cuanto a su fuerza, los pocos soldados imperiales que le han visto en acción y han sobrevivido, nos han contado que le han visto matar a más de uno de un solo manotazo. Es muy diestro en el manejo de lanzaproyectiles y armas pesadas. Como puede usted ver, es uno de los miembros más valiosos de los que dispone la Alianza.



SUPER STAR WARS

Interés:	92
Diversión:	90
Gráficos:	93
Originalidad:	88
Sonido:	95

LLeva a Luke Skywalker a la victoria en su enfrentamiento contra las fuerzas imperiales



El desierto de Tatooine

Para conseguir un blaster más potente, sitúate –nada más comenzar el primer nivel–, lo más a la izquierda posible y dispara a todos los escorpiones que salgan de detrás de la roca. Después de acabar con un número determinado, aparecerá el blaster antes citado.
Si deseas obtener otro, también en el nivel primero, sitúate en la zona izquierda de la primera roca por la que salen Womprats. Dispara en dirección diagonal derecha. Cuando no salga ninguno más, aparecerán dos corazones grandes y un blaster que aumentará tu potencia de disparo.



El aerodeslizador

En la fase del aerodeslizador, sitúate en una zona y quédate inmóvil. Será una forma mucho más fácil de acabar con los Jawas motorizados.

En el tanque de los Jawas

Dentro del tanque de los jawas usa tu blaster contra las paredes. El disparo rebotará y podrás acabar con enemigos, que de otra forma sería imposible alcanzar.
Para poder acabar con la babosa (que aparece a mitad del recorrido y arroja proyectiles) sin recibir casi ningún daño, avanza hacia ella y, cuando estés pegado, dispara sin cesar hasta aniquilarla. Te dará un blaster y un corazón grande.
La mejor forma para matar a la bestia de lava es situarse en la plataforma central y saltar continuamente mientras se dispara. Si en un momento dado te golpea con uno de sus disparos, avanza un poco, ya que de lo contrario caerías a la lava.



Territorio de los moradores de arena

Una vez hayas pasado la primera zona de rocas flotantes encontrarás una bifurcación hacia izquierda y derecha; dirígete a la izquierda y ponte a disparar hacia la pared y el techo. Después salta y aparecerá una vida.
Para matar a los Banthas, si no dispones de un disparo potente, utiliza el sable de luz y salta continuamente: comenzarás a dar mandobles en el aire que harán bajar rápidamente la energía de la bestia.
Si quieres acabar con el Womprat mutante, y no tienes un disparo potente, sigue el mismo método utilizado para deshacerte de los Banthas.

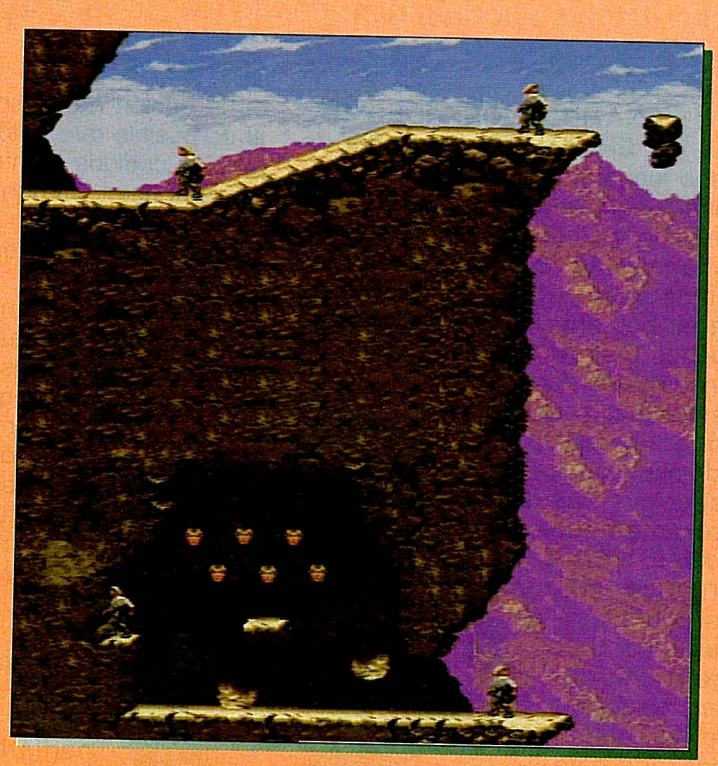


El vuelo sobre la Estrella de la Muerte

Al comienzo de la fase, preocúpate de derribar a los cazas imperiales esquivando las torretas y, una vez hayas acabado con todos los necesarios, dirígete a por las torres. Es la forma más sencilla de superar esta fase.

Dentro de la Estrella de la Muerte

Preocúpate de parar los disparos más que de derribar a los cazas. De lo contrario, tus escudos disminuirán de forma vertiginosa y nunca llegarás al centro de la Estrella. Para derribar el caza de Darth Vader, dispara hacia la carlinga, ya que es el punto más débil de su caza. Si aciertas alrededor de diez veces, harás que huya, y ya nada se interpondrá entre el centro de la Estrella de la Muerte y tú.



Cómo ser inmortal

En la fase quinta (el territorio de los moradores de arena), al llegar a la segunda zona de rocas flotantes, hay que tirarse por el primer hueco que haya y, a continuación, dirigirse hacia la izquierda para pegarse a la pared, ya que si no, se cae al abismo. Si has realizado todo como se ha dicho antes, acabarás en una pequeña plataforma al lado de la entrada a una cueva. Entra y comienza a disparar hacia todos lados. Aparecerán hasta un total de siete vidas. Después de recogerlas todas, vete al precipicio y déjate caer para matarte. Acto seguido aparecerás en la zona superior y lo único que tendrás que hacer es lanzarte de nuevo al abismo y repetir la operación.

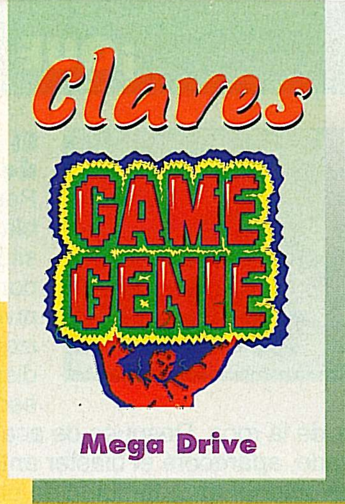
GAME GENIE PARA MEGA DRIVE

El cirujano de tus juegos

Hace unos meses irrumpió en el mercado un pequeño periférico que conseguía moldear los juegos de la NES a gusto del usuario. Vidas infinitas, saltos poderosos y energía sin límite eran algunos de los cambios que podíamos realizar en nuestros cartuchos. Ahora, los poseedores de la Mega Drive, también podrán disfrutar de estas ventajas.

Con **GAME GENIE VIDEO GAME ENHANCER** (realzador de video juegos), puedes cambiar temporalmente ciertas características del cartucho y crear efectos especiales en la mayoría de los más populares títulos para la consola grande de **Sega.** Los principales cambios que puedes realizar con este periférico no son permanentes, y desaparecen cuando desconectas el aparato. Además, es importante saber que, instalado correctamente, el **GAME GENIE** no produce ningún daño ni sobre el cartucho ni sobre la consola. Este dispositivo es comercializado bajo licencia de **Sega**, lo que otorga una total garantía de calidad al comprador.
El formato de este periférico se asemeja al de un cartucho y se conecta, por un lado al juego y, por otro, a la consola. Una vez instalado, al poner en marcha la ***Mega Drive***, aparece automáticamente la pantalla de codigos. En ese momento, puedes introducir una serie de dígitos y letras que se obtienen en el libro que adjunta el **GAME GENIE**. Busca bien los códigos correspondientes a tu juego, ya que este producto no ofrece la opción de "búsqueda" aunque sí es posible que autoprogrames tus propios códigos al introducir cifras y letras al azar. Con un poco de suerte, esa combinación tendrá éxito y conseguirás un potente salto o un destructor disparo.
Aunque sólo se permite introducir cinco códigos, son más que suficientes, porque las claves más importantes de cada juego nunca llegan a ese número. Por ejemplo, para ser indestructibles y tener disparos infinitos, nos basta con tres.
Para activar los trucos escogidos, simplemente debemos accionar un pulsador del lateral del periférico y prepararnos para aniquilar a los más terribles marcianos o más feroces guerreros.
Recuerda que con **GAME GENIE** podrás culminar ese juego que tanto te quita el sueño. Además, la gran mayoría de los juegos recogidos en el libro contienen claves para acceder a niveles adelantados del programa. De este modo, ya no tienes excusa para no terminar los cartuchos más complicados de tu ***Mega Drive.*** A por ellos.

CARLOS YUSTE



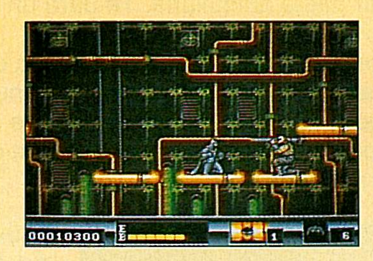
THE TERMINATOR

Ayuda a Kyle Reese en su lucha contra el más peligroso cyborg del futuro.

CLAVE	EFECTO
RO3A-861A	Protección. Algunas cosas pueden matarte.
AW9T-8A78	Infinitas bombas de tiempo. Al menos una es concedida.

BATMAN

El hombre murciélago, en su lucha contra Catwoman y el pingüino, dará la bienvenida a estas ayudas.

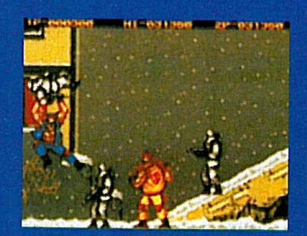


CLAVE	EFECTO
E2ET-AA4C	Código maestro, debe ser introducido.
AKFT-AA4Y	Vidas infinitas.
AKYK-AA9G	Infinitos batarangs.
RYFA-C6VR	Las pistolas no dañan.
AKYT-AA5L	Infinitos coches para el Batwing.
B2AT-CA46	Puñetazos, cuchillos y pistolas no dañan.

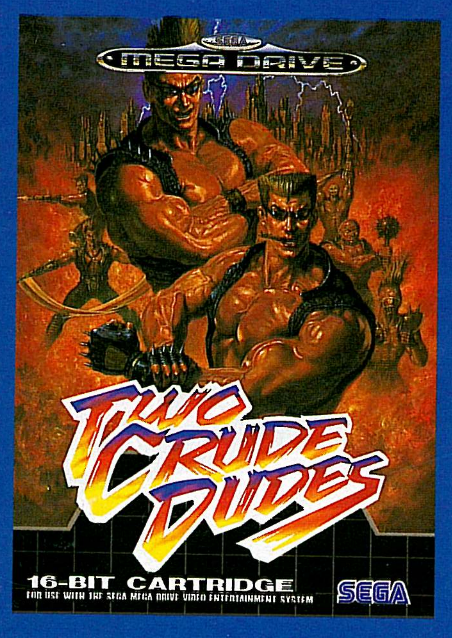
LO ULTIMO EN JUEGOS

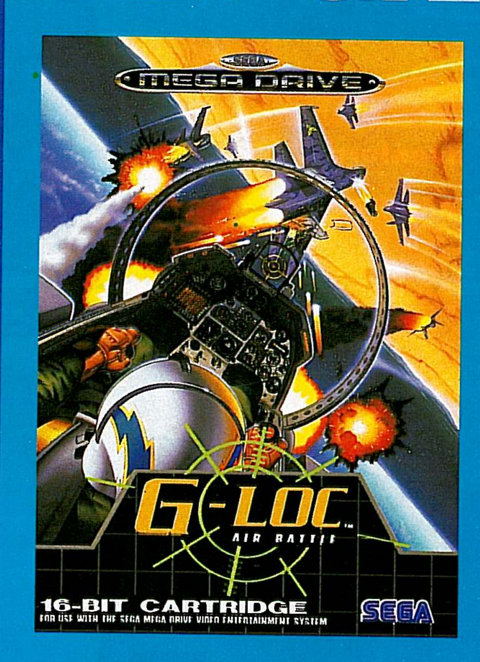
MEGA DRIVE

JUEGATELOS A LO GRANDE



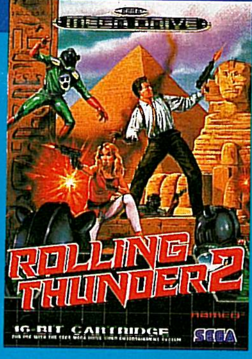
Nueva York fué arrasada hace veinte años por un ataque nuclear. La gran manzana está casi prodrida por un nuevo gusano. El maléfico ingenio de un doctor zumbado y sus masas de mutantes... pretenden engullirla. ¡Solamente Two Crude Dudes puede detener la invasión!.







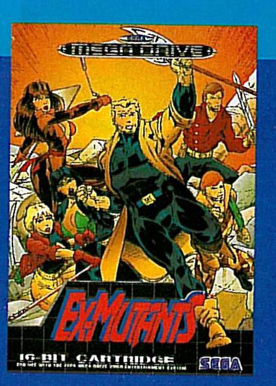
El enemigo ha iniciado su ataque. Ha movilizado sus fuerzas aéreas y terrestres para la ofensiva definitiva. Desde un ultra moderno portaviones tendrás que demostrar como las gasta un experimentado piloto. Proximamente.



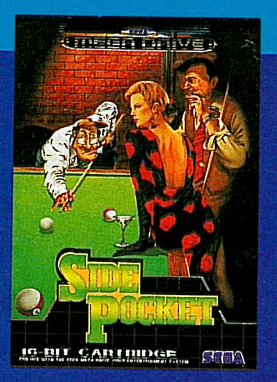
Las balas te pasan rozando... te ocultas entre escombros y restos de proyectiles para escapar de las granadas... Los dedos se te paralizan por el miedo, introduces tu último cargador para que nuestro mundo vuelva a ser como antes.



Repulsivos seres alienígenas habitaron la tierra hace miles de años. Ahora han vuelto reclamando el terreno. ¡Párales los pies!. Enfúndate en un traje atómico y prepárate para la batallas más grande de todos los tiempos.



¡Unete a los Ex Mutants!. Escapan de las páginas del comic para la batalla final.
Te abrirás paso entre la desolación nuclear para machacar sus intentos dominadores sobre la raza humana.
El asqueroso Sluggo tiene la culpa...



Si quieres dejar de ser un pobre jugador de billar en los peores garitos... ¡entrena de una vez!. Side Pockett es tu maestro en las artes del noble billar. Mide tus habilidades practicando golpes especiales. carambolas inigualables...
¡Juégatelo a cuatro bandas!.

Y POR SI FUERA POCO...

PGA TOUR GOLF

MEGALOMANIA

CAPTAIN PLANET

B-BOMB

CYBORG JUSTICE

DINOSAURS FOR HIRE

PROXIMAMENTE STREET FIGHTER II
vale la pena esperar

Unitros



En pantalla



ARIEL Y ECCO, UNA SIRENA

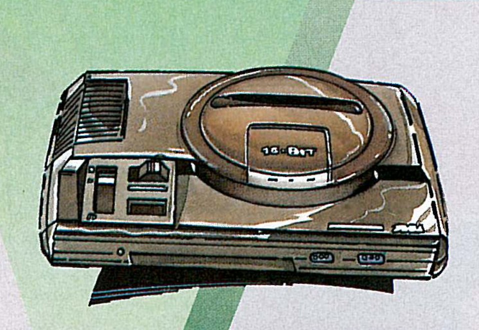
Mega Drive: aventura

La vida en las profundidades submarinas es todo un mundo de fascinación y sorpresas. Dos personajes, uno real y otro que pertenece a la más pura leyenda, llegan a los videojuegos para hacerte disfrutar con la Mega Drive en las envolventes aguas del océano. Turbulento o sereno, el mar es el escenario natural de ARIEL,THE LITTLE MERMAID y ECCO THE DOLPHIN . Los simpáticos cantos de La Sirenita y las alegres cabriolas del delfín convertirán tu pantalla en un maravilloso universo azul.

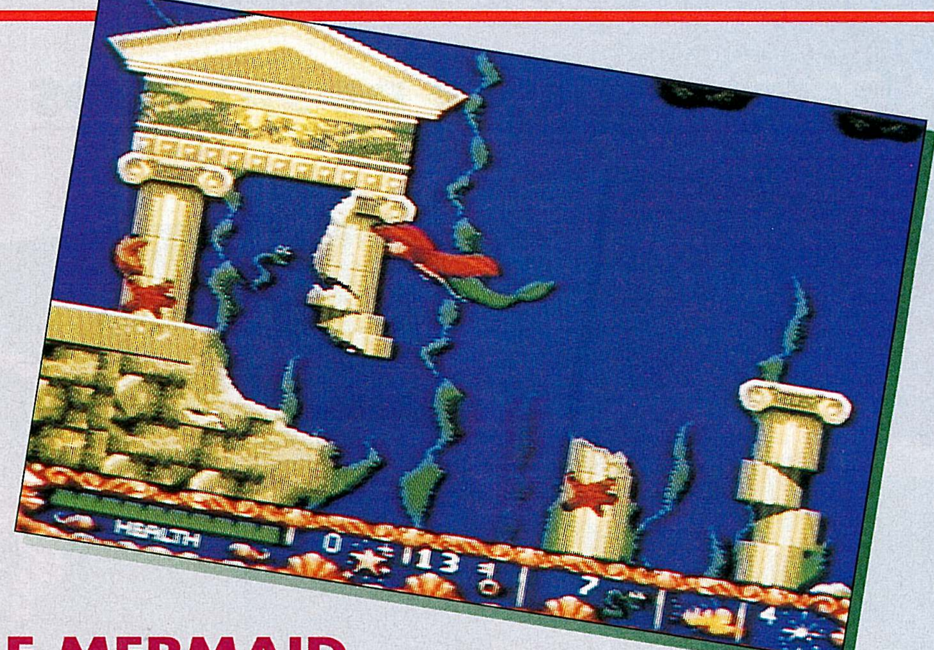


Y UN DELFIN LA MAR DE SALADOS

LOS AZULES MISTERIOS DEL OCEANO



Mega Drive: aventura



ARIEL, THE LITTLE MERMAID

El dulce canto de las sirenas

El mito de las sirenas siempre ha fascinado a los hombres. Sus encantos, envueltos en la leyenda, han dado lugar a docenas de historias, cuentos y películas. Como no podían ser menos, los videojuegos también han querido reflejar a estos seres mitad mujeres y mitad peces. Para ello no han escogido a una sirena cualquiera; Ariel llega directamente de la factoría Disney, avalada con el éxito de la versión cinematográfica en dibujos animados.



En los arrecifes marinos existen muchos peligros, pero también hay tesoros que facilitarán la misión de Ariel.

Bajo las profundidades del océano se encuentra sumergido un reino habitado por unas criaturas, a caballo entre lo humano y lo marino, que, hasta el momento, nadie ha podido ver. Muchos dicen que son un simple producto de la imaginación disparatada de los habitantes de algunas ciudades y pueblos costeros. Pero, a pesar de todo, este exótico estilo de vida bajo el mar ha dado mucho que narrar en la literatura de todos los tiempos desde la mitología griega. Se trata del reino de las sirenas.

El argumento de esta historia submarina plantea, una vez más, una lucha entre el bien y el mal. Ursula, la Bruja del Mar, se ha propuesto ejercer su malvada influencia sobre los siete mares, para levantar tempestades que hagan naufragar a los barcos que por ellos navegan.

Para lograrlo debe arrebatar la corona y el tridente mágicos a Tritón, Rey

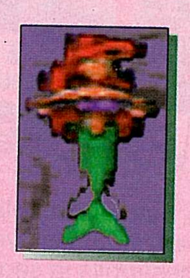
PROTAGONISTAS SUBMARINOS

Ursula
Es la Bruja del Mar. Una enorme calamar negro que trata de hacerse dueña de los siete mares, y hundir a antojo todos los barcos que los surcan. Para ello debe conseguir la corona y el tridente de Tritón. Sus mejores amigas son dos asquerosas anguilas a las que ella llama cariñosamente "mis pequeñas miserables". Su aperitivo predilecto lo constituyen unas criaturas, mitad hombre, mitad pez, que ella misma ha convertido en pólipos inertes: sirenas.





Tritón
Dueño y señor de los mares, obtiene su poder gracias a su tridente y corona mágicos. Es un buen monarca que vela por la seguridad de sus súbditos, a los que ahora trata de liberar del hechizo de la Bruja. Su hija predilecta es la pequeña sirena Ariel, a la que intenta disuadir para que no se relacione con el mundo de los humanos. Cuando se enfada, es capaz de lanzar rayos y bolas de fuego.



Ariel
Es la hija más pequeña del Rey Tritón. Su maravilloso canto, junto con las burbujas de aire, son las armas que utiliza para escapar de sus enemigos. Trata también de liberar a sus compañeros y, para ello, no duda en enfrentarse a la Bruja del Mar. Pero, ten cuidado, si es derrotada, el Rey Tritón se ofrecerá en prenda a Ursula y el mar caerá en malas manos.

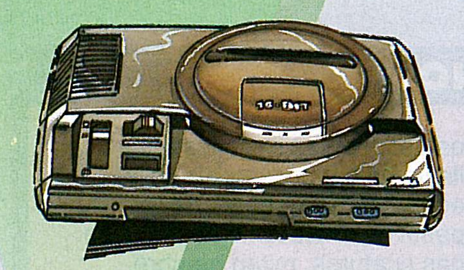


La sirenita ha derrotado al monstruo de la lava y varios habitantes del mundo submarino son libres de nuevo.

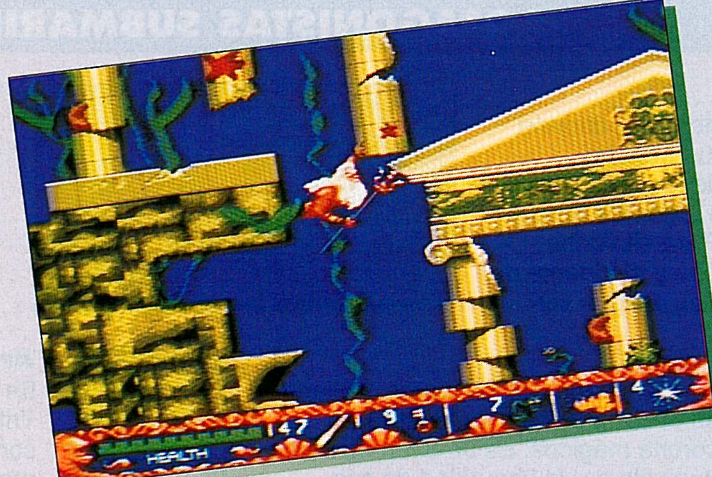
del Mar, o engañar con sus trucos a Ariel, la hija pequeña de éste.

Las cuatro zonas del océano

El objetivo básico del juego consiste en buscar a los habitantes del Reino, que han sido convertidos en pequeños pólipos tristes por la malvada Ursula, y esperan diseminados por todo el océano a que Tritón o su hija Ariel puedan devolverles su apariencia original. Para que puedas localizarlos sin problemas, siempre que quieras se desplegará sobre la pantalla un



Mega Drive: aventura



Tritón explora una antigua ciudad en ruinas perteneciente al desaparecido continente de la Atlántida, y trata de liberar a sus súbditos del hechizo de la Bruja del Mar.

viejo mapa en el que aparece señalada tu posición, así como la de aquellos a los que todavía no has rescatado. Cuatro son las fases que hay que atravesar con éxito para poder enfrentarse directamente con la perversa Ursula y establecer la tranquilidad en el reino marino.
El primer nivel tiene como escenario un espectacular arrecife, en el que se esconden peligrosos tiburones, anguilas, erizos y almejas que acecharán a Ariel o a Tritón en todo momento. Un galeón hundido, por el que rondan esqueletos armados con espadas, constituye el marco donde se desarrolla la segunda fase.
La tercera de ellas tiene como escenario el mítico continente sumergido de la Atlántida. En estas ruinas, las estatuas han vuelto a la vida y ahora lanzan flechas y bolas de piedra contra todo el que ose atravesarlas.
Finalmente, llegamos al cuarto y último nivel, en el que nos adentramos en la caverna donde habita la malvada Bruja del Mar.
La defensa básica de Tritón son las



lanzas y las bolas de fuego. Ariel puede atacar a sus enemigos lanzándoles las notas que se desprenden de su canto o burbujas de aire.
Existen otros objetos útiles que flotan por el agua y que pueden restablecer parte de la energía del personaje, o hacerle acumular dinero que podrá utilizar en la tienda de la gaviota Scuttle. A este establecimiento se accede cuando encontramos la imagen del alado personaje en nuestro recorrido; entonces aparecerá una pantalla sobre la cual es factible cambiar nuestro dinero por más ayuda de los peces amigos, una mayor energía vital o armas más efectivas.

LOS MONSTRUOS

Para destruir a los monstruos acumula antes la suficiente cantidad de dinero. Así, podrás comprar armas más contundentes en la tienda de la gaviota Scuttle.



La Bruja del Mar
Trata de aplastarnos con sus tentáculos al mismo tiempo que arroja lanzas incandescentes.



El Jefe Tiburón
Su morada es el galeón pirata y ha engendrado multitud de pequeños tiburones. Sólo se atreve a asomar la cabeza.



La Medusa
Es la más difícil de derrotar, ya que está formada por tres cabezas de serpiente a las que hay que matar una a una.



Monstruo de Lava
Habita en una pequeña cueva incandescente y no cesa de escupir lava contra todo el que se le aproxima.

El mar en un cartucho

En cuanto a las características técnicas del cartucho, cabe destacar la inmejorable calidad en los gráficos, cuya nitidez es digna de alabanzas. Un scroll muy lento de fondo, junto con un efecto de claroscuro a base de luces y sombras, consiguen crear una

CRIATURAS EMBRUJADAS





Si alguno de estos animales consigue rozarte, la figura de Ariel o Tritón empezará a parpadear en la pantalla y perderás parte de la energía de su única vida: erizos de mar, cangrejos, almejas, tiburones, anguilas, esqueletos, estatuas, discóbolos y anguilas eléctricas.



ARIEL, THE LITTLE MERMAID

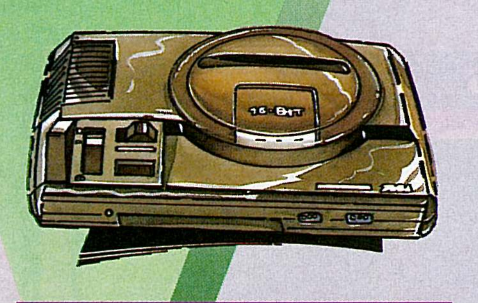
Interés:	90
Diversión:	84
Gráficos:	95
Originalidad:	88
Sonido:	93

sensación de realismo total, que nos sumerge en el océano.

Los personajes están dotados de todo tipo de movimientos, hasta el punto de que pueden girar sobre sí mismos o adaptarse a los ángulos más cerrados de los arrecifes.

La banda sonora que ameniza la partida reproduce a la de la película en la que el juego se inspira y, en concreto, a la canción "Bajo el Mar", premiada con un Oscar.

LAURA ORDOÑEZ



Mega Drive: aventura

ECCO THE DOLPHIN

Los peligros del mundo submarino

Ecco, el delfín, llevaba una existencia tranquila y pacífica, cuando un suceso inesperado vino a perturbar la paz de la que disfrutaban él y sus semejantes. Un terrible huracán arrastró a todos hasta los confines del océano. Sólo Ecco pudo salvarse, y ahora debe enfrentarse en solitario a los innumerables peligros que encierra el mar para encontrar de nuevo a sus amigos.

La aventura se desarrolla a lo largo de 25 grandes niveles por los que el valiente delfín tendrá que buscar y rescatar a su familia. Para conseguirlo, deberá superar el sinfín de peligros y misterios que esconde el mundo submarino.

Los delfines tienen la cualidad de poder emitir una serie de sonidos que les sirven para comunicarse. Esta característica, común a toda la especie, también la posee nuestro joven protagonista y resulta fundamental, ya que saber utilizar estas canciones es una de las partes más importantes del juego. Nuestro amigo emitirá unas ondas de color azul que, al dispararlas contra otros peces, le proporcionarán información que será muy útil durante el desarrollo de la aventura. Hay que procurar que todos los animales reciban las ondas, ya que no se sabe cuál de ellos puede aportar los datos más significativos.

Durante todas las fases del juego, el delfín se va a encontrar con numerosos "glifos". Estos son unos cristales misteriosos que están esparcidos por todo el océano y que esconden secretos e informaciones muy importantes. La manera de ganar sus poderes y conocimientos es dispararles ondas. Algunos cumplen el único objetivo de servir de obstáculo justo en la puerta de salida del nivel; por lo que habrá que buscar otro "glifo" que nos proporcione una canción o dato nuevo, a fin de destruir al que bloquea la puerta.

Es necesario buscar todos los "glifos" para continuar la travesía, ya que también reponen la energía perdida.

Los delfines, por su condición de animales mamíferos, necesitan salir al exterior regularmente para respirar. Tendrás, pues, que estar atento y, cuando veas que el oxígeno comienza a escasear, sal al exterior para coger aire, ya que de lo contrario el delfín se ahogará. Con la energía sucede exactamente lo mismo y, para

En pantalla

DISPARES SORPRESAS

Tiburón Tigre
No te dejes engañar por su aparente mansedumbre. Nunca te atacará, pero su contacto puede ser mortal.



Orca
Se convierte en un aliado de impresionante apariencia que proporcionará información a Ecco.





Pulpo
Es el enemigo más feroz. Sus tentáculos se baten con tanta fuerza que pueden destrozar de un golpe tu aventura.



Rayas
A pesar de que cuentan con electricidad más que suficiente para ser respetadas, se empeñan en robar nuestra energía.

Cangrejo gigante
Agazapado y a la espera de su enemigo, romperá su letargo con una persecución sin tregua que no olvidarás.



Medusas
Su hermosura es ficticia. Nunca caigas en sus encantos. Si no las molestas, ellas no te molestarán.



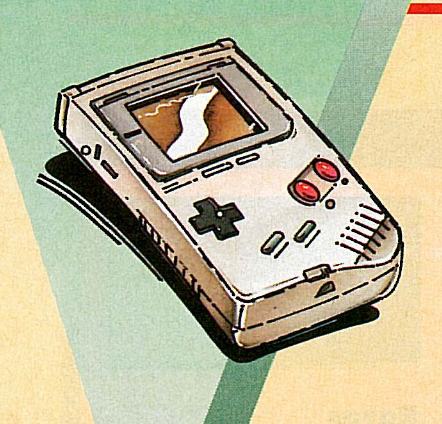
ECCO, THE DOLPHIN

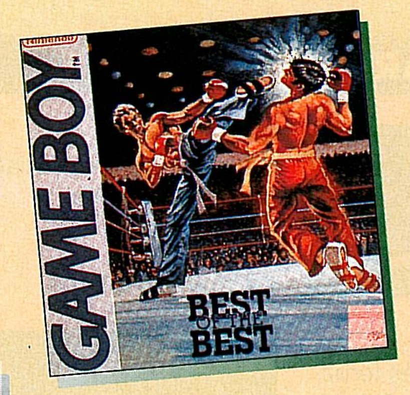
Interés:	84
Diversión:	88
Gráficos:	92
Originalidad:	85
Sonido:	90



recuperarla, hay numerosos peces y almejas que podemos comer.
El manejo del delfín es complicado pero, una vez cogido el "truquillo", resultará de una gran belleza plástica.
Si el océano se te resiste, utiliza estos passwords: **MKKLXJDA** (nivel 2); **SXFBLFBM** y **SIDFLFBZ** (nivel 3); **CKCDVREH** (nivel 4); **NKJOVRER** (nivel 5); **FXMDYREK** (nivel 6) y **IVUZXREO** (nivel 7).
Salta, sumérgete a una velocidad de vértigo y juguetea con los corales. No desfallezcas y encuentra pronto a tus amigos.

DAVID GARCIA



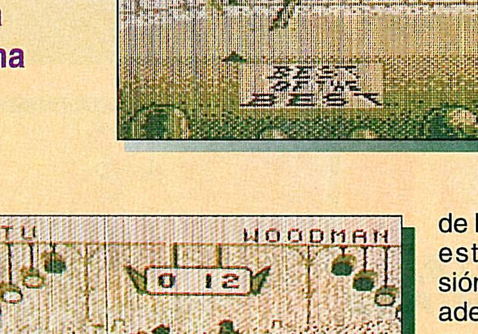


BEST OF THE BEST

Prohibidos los golpes bajos

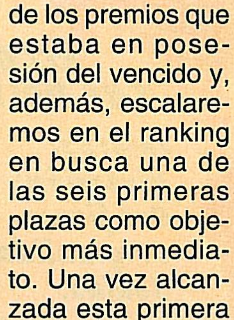
Game Boy: deportivo

El combate está servido. Los luchadores se hayan en el ring frente a frente y el esperado, y a la vez temido, gong está a punto de sonar. Sobre la lona se pone a prueba la valentía, la habilidad y la forma física de dos contendientes excepcionales, que deben jugar limpio.

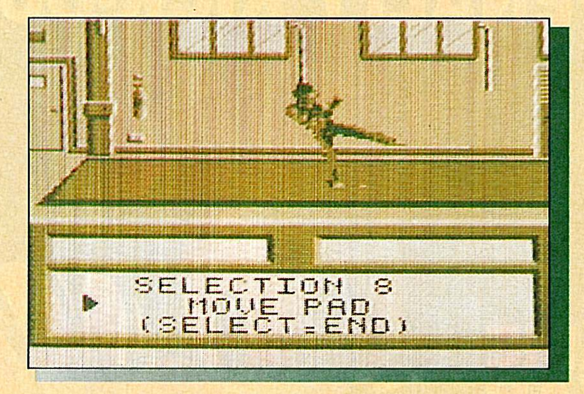


El kickboxing es una modalidad de lucha a caballo entre el taekwondo y el boxeo, ya que permite utilizar las patadas del primero y los puñetazos del segundo. A su vez, presenta cierta similitud con el fullcontac pero, a diferencia de éste, se pueden usar las rodillas y los antebrazos como armas contra los rivales. Es, sin lugar a dudas, una de las artes marciales más contundentes de cuantas existen. Su espectacularidad ha sido llevada en múltiples ocasiones al cine de la mano de hombres como Jean Claude Van Damme.

Antes de comenzar nuestra andadura por la competición, conviene familiarizarse con las numerosas opciones que presenta el cartucho y, en especial, con la que permite elegir entre una de las ocho maneras de distribuir los golpes entre los controles. Posteriormente, es posible seleccionar un oponente entre un total de 15 luchadores, siempre y cuando éste tenga una categoría similar a la nuestra para que el combate no sea demasiado descompensado. Estos púgiles aparecen en una clasificación que se establece mediante la cotización en dólares que ha adquirido a lo largo de su carrera profesional y los trofeos obtenidos en todos los campeonatos en los que ha tomado parte. Nosotros partimos en la última posición de dicho ranking. Al derrotar a alguno de nuestros adversarios, conseguiremos uno de los premios que estaba en posesión del vencido y, además, escalaremos en el ranking en busca una de las seis primeras plazas como objetivo más inmediato. Una vez alcanzada esta primera meta, se abre ante el luchador la posibilidad de enfrentarse a los cinco mejores púgiles en los combates de kumate, donde el riesgo aumenta, ya que aquí están en juego muchos más puntos que en la confrontaciones normales.

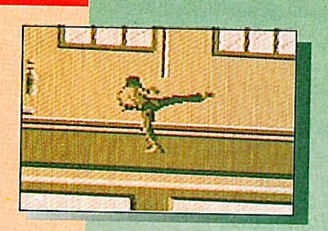


Cada uno de los luchadores tiene establecidos unos niveles de resistencia, fuerza y reflejos, que varían en función de las derrotas y victorias conseguidas y de las sesiones de entrenamiento. La preparación es vital para cualquier deportista. Tres son las pruebas que tenemos para poner nuestros músculos en forma. Los ejercicios de resistencia y potencia consisten en mantener una barra de energía lo más alta posible; mientras





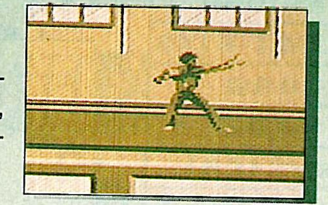
TECNICAS DE ATAQUE



MAWASHI:

La efectividad de los golpes a la media vuelta es muy elevada. En la mayoría de los casos, si los ejecutas con rapidez y precisión, darán con los huesos de tu oponente en la lona. El Mawashi o patada giratoria impactará con fuerza en las piernas, dorsales o mandíbula de tu adversario

OI- ZUKI



Puñetazo directo, generalmente dirigido a la cara, cuyo efecto es tan devastador como inmediato.

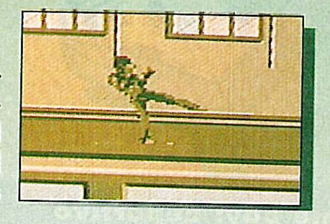
BARRIDO

Técnica incluida dentro de las mawashis. Su principal virtud es que hace perder la estabilidad al rival. No disminuye su energía, pero aleja al otro luchador cuando ataca.

MAWASHI CON SALTO EN EL AIRE.

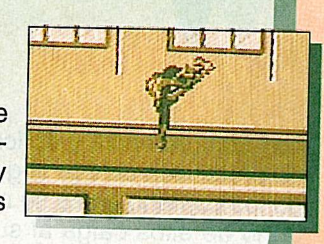
Difícil de ejecutar, ya que exige gran destreza. No sólo es un arma muy válida en ataque, sino que también puede utilizarse como recurso defensivo para evitar los barridos.

YOKO-GERI

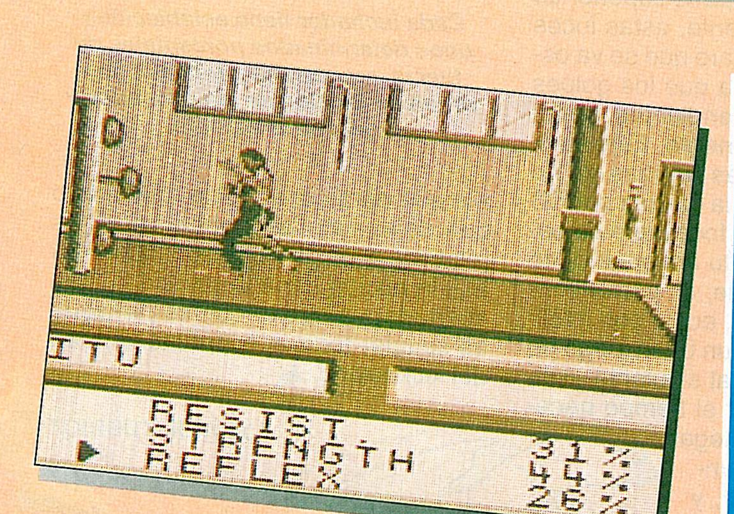


No se trata de un golpe decisivo, pero merma progresivamente la energía del contrincante, sobre todo si se utiliza en las distancias cortas.

MAE-GERI



Patada frontal, dirigida a la parte inferior de la mandíbula, cuya potencia y efectividad están muy cercanas a la de las técnicas mawashi.



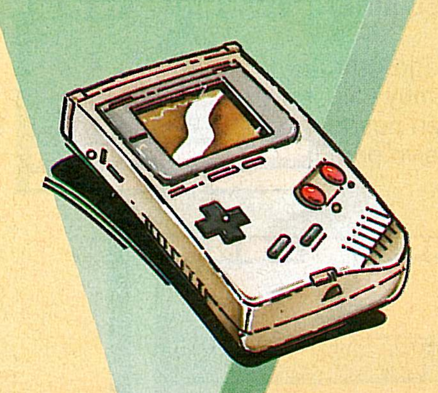
que los reflejos se ponen a prueba mediante una máquina que dispara aleatoriamente tres *puching bag* , que deberemos golpear en el instante en que se activan.

Tenemos la posibilidad de aumentar nuestros reflejos merced al entrenamiento. Para ello, hay que golpear una máquina que activa sucesivamente tres puching bag.

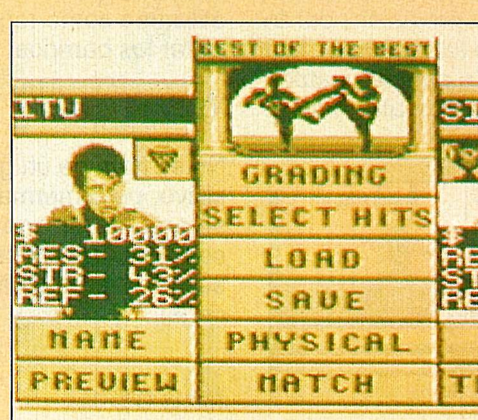
En combate

Como es habitual en las veladas de boxeo, una guapa admiradora indica el número del asalto como preámbulo al combate. Cada round tiene una duración de un minuto. Durante el mismo, el árbitro es el encargado de que se respeten al máximo las reglas de este deporte. Para ello, actuará

En pantalla



Game Boy: deportivo



Los gráficos digitalizados constituyen uno de los máximos alicientes del juego.

Cada luchador tiene establecidos unos determinados porcentajes de fuerza, resistencia y reflejos, que varían en función de los combates y del entrenamiento.

con contundencia y aplicará cuentas de protección de dos segundos cuando los contendientes se agarren o alguno de ellos caiga al suelo víctima de un barrido.

Muchas son las técnicas de lucha que nos brinda el cartucho. Con la práctica, el jugador deberá considerar la táctica más adecuada para cada adversario. Si bien, por ejemplo, las técnicas denominadas Mawashi destacan por su contundencia y suelen provocar que el oponente bese la lona, a veces es preferible ir mermando la energía de nuestro rival mediante patadas a las piernas. En el amplio espectro de golpes que tenemos a nuestra disposición, destacan los espectaculares y agresivos saltos en el aire o aquellos que, como dicen los entendidos, dejan sin respiración al adversario.

Un buen luchador sabe que el ataque no es el único factor que conduce al éxito en una pelea. Una buena táctica es golpear y retirarnos, por si acaso a nuestro "amigo" le da por revolverse y salimos perdiendo en el intercambio de golpes: una defensa acertada nos evitará más de un susto.

En el cuadrilátero, el estado físico de los púgiles se refleja mediante cuatro focos situados en la parte superior de la pantalla. Inicialmente, estas luces presentan un tono claro que se va oscureciendo a medida que los golpes alcanzan a los contendientes, hasta que se colorean de negro. Este es el indicativo de que las fuerzas ya no responden y de que la derrota por KO es inminente. Si los focos que se oscurecen son los de tu adversario, no dudes en apuntillarle; si, por el contrario, son los tuyos, actúa con inteligencia. Haz uso de un buen juego de piernas para llegar al siguiente asalto: conviene perder el tiempo necesario con el fin de llegar al final del round, aunque sea exhausto, y recuperar parte de la energía perdida.

Entre las virtudes de este cartucho de la portátil de ***Nintendo*** se encuentra la magnífica labor de sus diseñadores con los gráficos digitalizados. Gracias a ellos, han logrado imprimir mayor rapidez y realismo a los golpes y técnicas de lucha, aunque para conseguirlo han tenido que dejar a un lado otros aspectos relativos a los gráficos de fondo. Aún así, la opción tomada parece la más acertada, ya que lo que se persigue es simular toda la espectacularidad del kickboxing.

JAVIER ITURRIO

Pelea con destreza, no tiembles y saca el máximo partido en la lucha cuerpo a cuerpo



CONSOLAS

En pantalla

POPULOUS

Juego de dioses





Super Nintendo: simulador

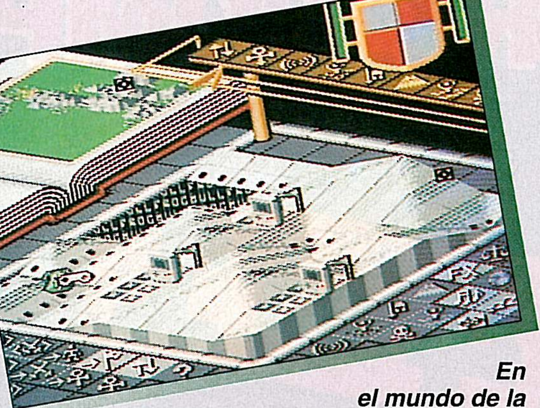
Si te gustó la versión para ***PC*** y los posteriores lanzamientos de los programadores de este juego, como el POWERMONGER, seguro que **POPULOUS** no te defraudará. El juego está basado en la técnica de la simulación. En este caso son una serie de planetas o mundos, que tu gobiernas con poder divino. Como un dios que eres, tienes en tus manos el absoluto control de tus siervos y sus tierras. Puedes crear terreno cultivable, construir castillos, mandar a tus hombres a la guerra, y lo más importante, posees la capacidad para situar el imán del bien.

Pero tus facultades no sólo se reducen a crear, también puedes destruir. La creación de catástrofes naturales, como volcanes o terremotos, está en tu mano. Sin embargo, las cosas no son tan fáciles como parecen, ya que, como en todo juego, existe un bando enemigo en cuyas filas se encuentran demoníacas criaturas que se interpondrán en tu camino y a las que deberás derrotar.

Tu objetivo como dios es pacificar los diversos mundos que componen el juego, entre ellos: rocas y lava, nieve y hielo, País de la Estupidez, etc. Es importante destacar que cada mundo posee una determinada dificultad y un crecimiento de la población ya establecido de antemano.

Por otro lado, el juego está dotado de tres opciones generales: práctica, conquista y *custom.* En esta última tendrás la posibilidad de jugar contra la propia máquina.

CARLOS YUSTE



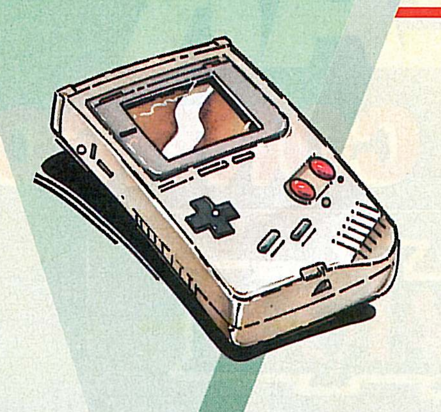
En el mundo de la informática, en vez de casas se construyen gigantescos Game boy. Si sigues bien todos los pasos del truco, puedes obtener todas las claves de este complicado juego.

Para sacar ventaja

A grandes juegos, grandes trucos. Como éste que os permitirá conocer todos los passwords de este magnífico programa: cuando llegues a la pantalla de juego activa el icono PAUSA. Entonces presiona L y, sin soltar, pulsa A. Suelta ambos botones y presiona R, entonces, sin soltarlo, pulsa y suelta las siguientes teclas y en este orden: Y, B, X, A y SELECT. Suelta la tecla R y vete al icono ARMAGEDON; cuando presiones la tecla A, dicho icono no se iluminará de color rojo, sino que permanecerá igual. Inmediatamente después vete al icono de OPCIONES y presiona A. En esta pantalla mueve el cursor a CONQUEST y pulsa A. Ahora puedes usar las teclas X y B para ver todos los passwords del juego que activan los diferentes mundos. Bueno, ¿no?

POPULOUS

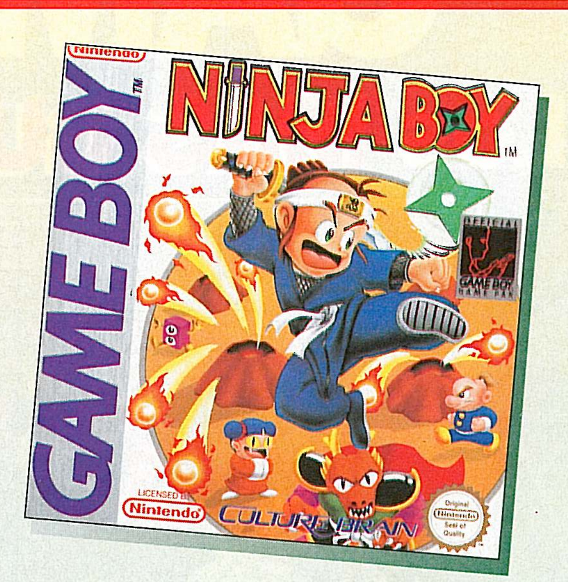
Interés:	89
Diversión:	92
Gráficos:	79
Originalidad:	77
Sonido:	79



Game Boy: arcade-aventura

NINJA BOY

¡Guerrero al rescate!



El clan Yoma y su más fiero esbirro, el dragón Shogun, han asaltado los dos castillos del mundo Ninja y secuestrado a la princesa Ling-Ling. Jack, un intrépido luchador curtido en muchas batallas, no está dispuesto a permitirlo.

Nuestro héroe, conocedor de las técnicas de lucha ninja más ancestrales, debe atravesar ocho niveles plagados de peligrosos enemigos dispuestos a quitarle la vida, y enfrentarse, cara a cara, con el malvado dragón Shogun.

Para rescatar a la princesa Ling-Ling cuenta con la ayuda de un número limitado de armas, que irán apareciendo en la pantalla durante el trascurso del juego.

En el comienzo, lucharás sólo con tu cuerpo y únicamente podrás pegar puñetazos y patadas. Las piernas son rápidas, pero tienen un golpe especial que podrás utilizar un número limitado de veces.

La misión en cada fase es la de acabar con cuantos enemigos se interpongan en tu camino, ya que, una vez que te hayas desembarazado de ellos, las puertas de la muralla que te impiden el paso al siguiente nivel se abrirán.

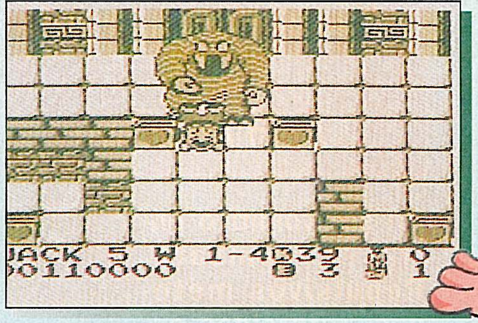
Una gran ayuda es golpear a las piedras para conseguir armas ninja que te serán muy útiles en tu empresa.

A lo largo del camino encontrarás algunas escaleras que llevan a un nivel de bonus, donde podrás conseguir gran cantidad de puntos y una vida extra.

Además, aparecerán innumerables objetos que te servirán para poder matar a los enemigos con los que te debes enfrentar al final de cada una de las fases. Procura no pasar de nivel sin estar seguro de haber encontrado todos los objetos de interés.

Este juego mezcla la acción y la aventura de una forma modesta, pero entretenida. Una historia que te hará pasar el rato, sin recurrir a grandes alardes técnicos.

CARLOS F. MATEOS



El enemigo del final de cada fase intentará hacernos la vida imposible, es imprescindible eliminarlo.

Para sacar ventaja

Con el *shuriken* ninja puedes matar a los enemigos desde lejos. Con una espada la facilidad para eliminarlos se incrementa notablemente.

NINJA BOY

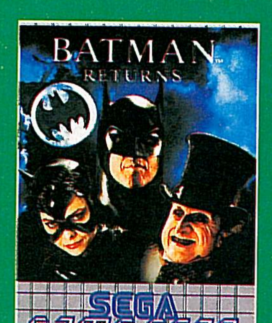
Interés:	72
Diversión:	78
Gráficos:	70
Originalidad:	74
Sonido:	72

GAME GEAR

La Colección MAS GUAPA Entra en JUEGO



Usa tus habilidades de piloto para completar Outrun. ¡La carrera más salvaje de todos los tiempos!.



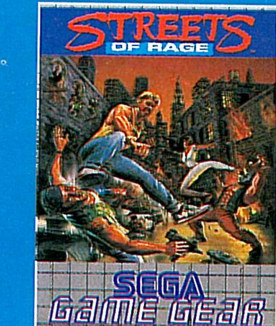
Sigue la pista del pingüino en una excitante persecución por las calles de Gotham. Recibirás fuego, cuchillos, cohetes... ¡Estate al loro!. No te fies de Cat Woman.



El Ninja Negro tiene controlada la Neo-Ciudad encarcelando a los Ninjas Rebeldes. ¡Tú eres su única esperanza de supervivencia!.




La prueba definitiva para demostrar tu agilidad mental en un juego de estrategia suprema.



Unete a dos ex policías en una guerra sin cuartel paa salvar tu ciudad del sindicato del crimen.



Increíbles smashes, violentos saques y una volea salvaje... se demuestran sobre la pista. Te esperan cuatro campeonatos.



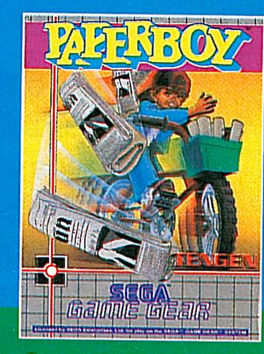
Tu enemigo es la mortífera organización terrorista Nac. Destruye sus defensas sin cortarte ante nada.



Uno de los más grandes hits. Todo tipo de trampas y monstruos devoradores de mármol, intentarán pararte en seco.



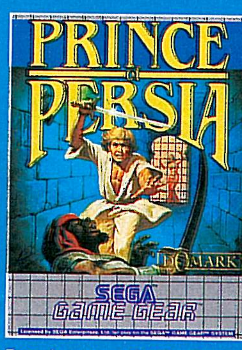
Una bella princesa necesita tu ayuda para escapar de una repulsiva bruja. ¡No te rompas la cabeza!. Controla el puzzle.



Eres un simple repartidor de periódicos cumpliendo tu curro, cuando las cosas se ponen chungas ¡controla tu bici!.



Infiltrate en la fábrica de un magnate vicioso y reparte sus productos entre la gente güay!.



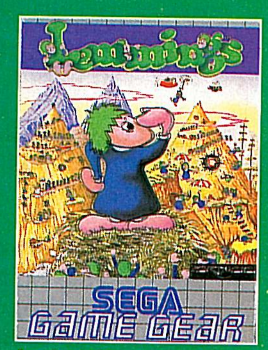
Rescata a una princesa guapetona de un Visir maníaco. Ella depende de tu destreza.



Pégate una gran pasada pilotando un F-1 en carreteras infernales.



Abrete paso entre bestias y trampas. Este juego es simplemente diabólico.



Los Lemmings no pueden pasar. Te necesitan como guía para que marque sus pasos.



Los sobrinos de Donald han sido raptados por una perversa bruja. Las monedas de la suerte también desaparecieron... Tú mismo.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros



Game Gear: arcade

SHINOBI II

Lucha por los cristales del poder

En el Mundo de Shinobi va a dar comienzo una encarnizada lucha entre los ninjas de la Escuela Oboro y los terribles guerreros Techno. La malvada Ninja Negra ha robado los cuatro cristales del poder, que constituyen el tesoro más preciado de esta milenaria escuela oriental.

Aire, agua, fuego y tierra: cuatro elementos que integran el Universo. Azul, amarillo, rosa y verde: cuatro cristales de poder que simbolizan estos componentes. Un solo hombre: Joe Musashi, el Ninja Rojo; el único capaz de enfrentarse a la temible Ninja Negra y sus guerreros Techno para recuperar el más preciado tesoro de la Escuela Oboro.

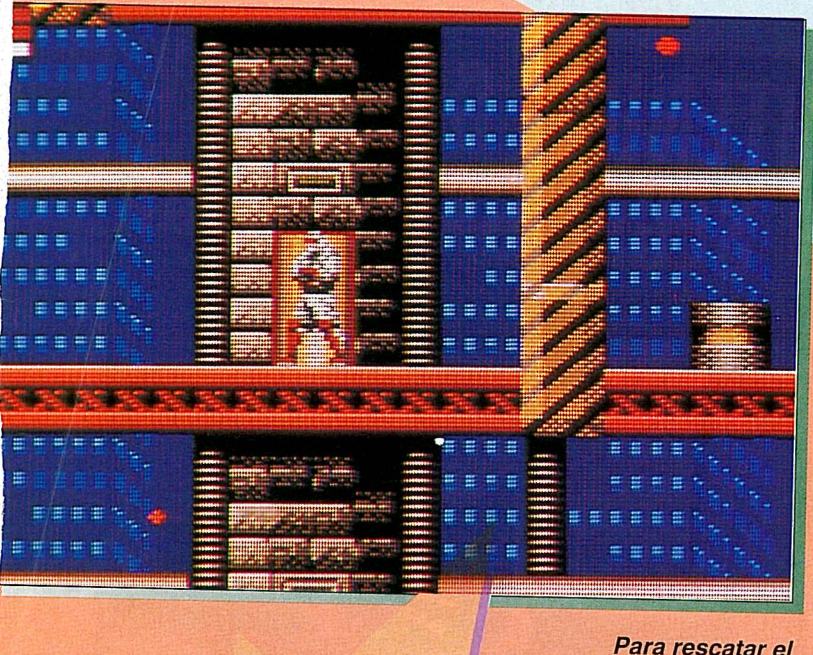
La misión no será fácil. La Ninja Negra, tan peligrosa como sibilina, ha dispersado los cristales por los cuatro puntos cardinales para dificultar su búsqueda. En un mundo misterioso, en el que el sol amenaza con no volver a brillar, Musashi –adiestrado especialmente por los más ancianos de su Escuela– debe iniciar la Gran Búsqueda y eliminar después a la Ninja Negra.

Cuatro son también los posibles escenarios donde iniciar la recuperación de los preciados cristales, antes de dirigirte a la base de la Ninja Negra y enfrentarte al grueso del enemigo, con su jefa a la cabeza, y eliminar, de una vez por todas, a la cruel mujer que ha puesto en peligro la seguridad del mundo. Tras registrar la construcción, el castillo, la fábrica y el desfiladero, deberás adentrarte bajo tierra, donde suelen estar situadas las fortalezas de los guerreros



Cuando entres en el desfiladero, pon a tu ninja en estado de alerta máxima: los enemigos surgen de las entrañas de la tierra.

La pantalla de inicio muestra un mapa de selección de recorridos. La ventana refleja el color de cada cristal.

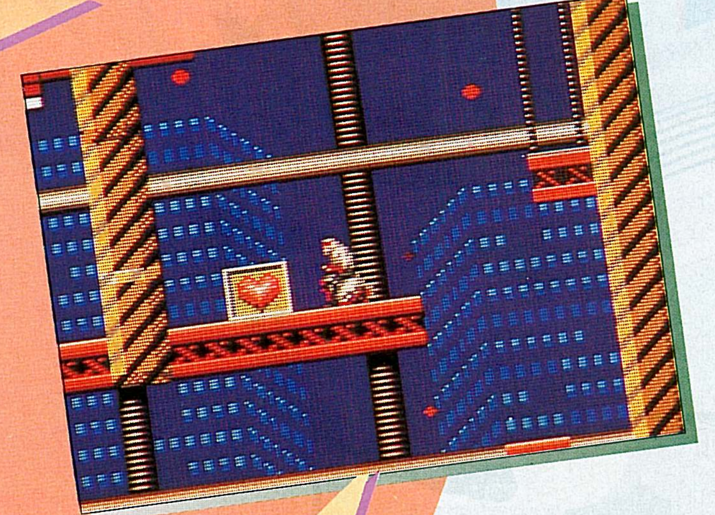


Para rescatar el legado de la Escuela de Oboro, Musashi debe vencer a la Ninja Negra.

Los cuatro cristales que deberás perseguir con ahínco representan las cuatro fuerzas de la naturaleza: aire, agua, fuego y tierra.

SHINOBI II

Interés:	82
Diversión:	95
Gráficos:	90
Originalidad:	80
Sonido:	85



Techno y vencer al guardián de cada una de ellas, condición indispensable para recuperar los cristales. Como es habitual en este tipo de juegos, varios items, dispersos por las pantallas, facilitarán tu misión.

Musashi es un guerrero; el mejor de todos, pero sólo un guerrero que no alcanza a comprender la importancia de su misión aunque se juegue la vida en ella. Por eso, debe rescatar en cada una de sus incursiones en territorio enemigo a los Ninjas Elementales que han sido secuestrados por la Ninja Negra. Sólo estos seres legendarios son conocedores de los verdaderos poderes de los cristales y de su colaboración depende el éxito de la búsqueda.

En un mundo misterioso, donde el sol amenaza con no volver a brillar, Musashi debe iniciar la Gran Búsqueda

El viaje para recuperar el tesoro de la Escuela Oboro ha sido largo y peligroso; pero la experiencia acumulada por Musashi en las milenarias técnicas de lucha ninja, le será de gran ayuda para enfrentarse al gran reto: vencer a su oscura enemiga en un duelo a muerte.

En cuanto a las características técnicas del cartucho, hay que destacar una configuración de gráficos muy detallada, e incluso demasiado densa para para una pantalla de tan reducidas dimensiones. La banda sonora es, igualmente, muy atractiva.

El futuro de la Escuela de Oboro, la única que puede mantener la paz en un mundo caótico, está en tus manos. Que el brillo de los cristales guíe con sabiduría tu camino.

LAURA ORDOÑEZ



JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy –SV 907–

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente.
Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido.
Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit –SV 900–

Cargador rápido que incluye adptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.
Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I
Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900.
Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear.
Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.
Fabricado con material resistente a los golpes.
–SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 2 horas de juego con Game Gear®.
–SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®. 4 horas de juego con Game Gear®.



Carry Pouch –SV 905–

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®.
Incluye cinta para su transporte al hombro.
Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40


LOS
super
PARA
pc
DAUGHTER OF SERPENTS, EL ESPIRITU DE LOS FARAONES
LUIGI, UN HEROE A LA ESPAÑOLA
GOBLIINS 2, HASTA LA ULTIMA PANTALLA
QUE ES LA TELEVISION INTERACTIVA
¡HAN SECUESTRADO A MARIO!

MAASTRICHT

MAGOS DEL HUMOR

Mortadelo y Filemón

MAASTRICHT... ¡Jesús!

REUNION nº 758 PARA ACUERDOS AMISTOSOS

PLOP! PLOP!

¿PLOP, PLOP...? ¡AH, CHAMPÁN! ¡LOS DE MAASTRICHT YA DEBEN HABER LLEGADO A UN ACUERDO! ¡VAMOS, VAMOS!



Por fin, un tema tan serio, se trata como es debido.

DEPT. PUBLICIDAD/EDICIONES B

SUMARIO MARZO 1993

LOS super PARA pc

EN PARALELO

Las asperezas que no hace mucho tiempo existían entre los usuarios de consolas y ordenadores se han limado y los dos sistemas caminan ahora de forma paralela, con ventajas para uno u otro que se producen de manera cíclica, porque la vida y las modas así lo dictan. En SUPER JUEGOS respetamos y valoramos ambas vías, que suponen el descanso diario de todos aquellos que hemos encontrado en los videojuegos la mejor válvula de escape.

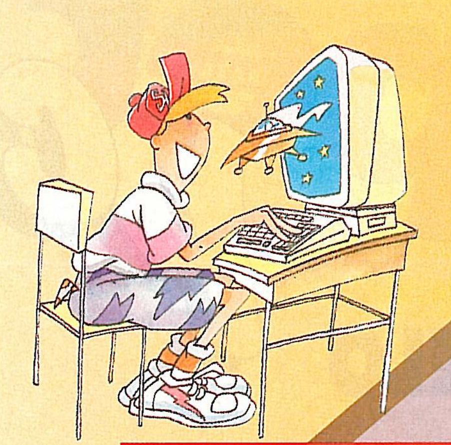
Con SUPER PC, cuya singladura se inicia este mes de marzo, pretendemos llevar a cabo una sección para usuarios de ordenador en la que primen los videojuegos pero en la que, poco a poco, aparezcan otra serie de componentes que rodean al ordenador personal. Habrá cabida para nuevos aparatos, periféricos o paquetes de gestión para uso preferentemente personal.

Nuestro empeño es centrarnos en los programas de juego. Ese será el núcleo y la razón primera. La norma por la que nos regimos es sencilla: estudiar los juegos a fondo y ofrecer a nuestros lectores la garantía de que sacarán el mayor partido posible a su inversión de ocio.

A quienes hacemos SUPER PC nos encantaría recibir vuestras sugerencias. La intención es hacer de estas páginas el vehículo de interconexión entre los usuarios de ordenador personal: **compatibles**, ***Amiga, ST*** o cualquier otro aparato informático.

Este mes os presentamos una primicia: MARIO IS MISSING; el simpático personaje de **Nintendo** ha sido raptado en un programa que estará muy pronto a la venta en España. Con DAUGHTER OF SERPENTS viviremos inéditas experiencias a orillas del Nilo. Por último, en la sección de tecnología, la televisión interactiva es nuestra primera bandera.

PEDRO DE FRUTOS



ORDENADORES

MARIO IS MISSING

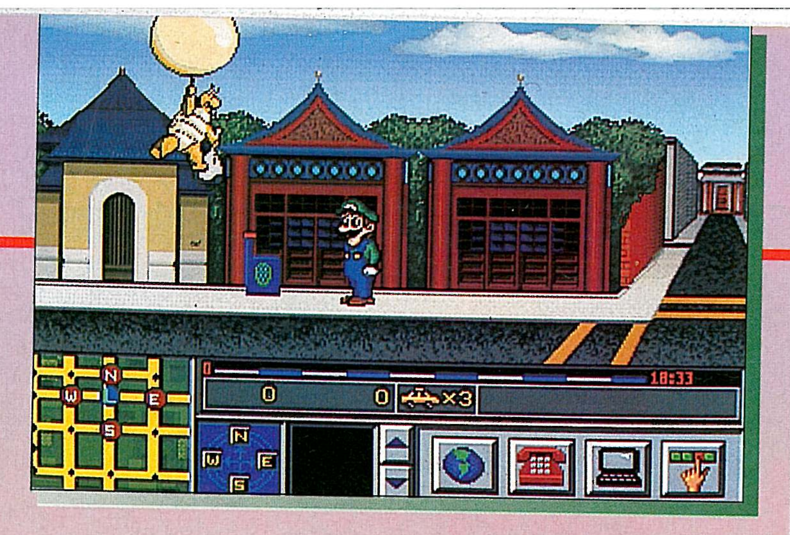
Un largo periplo

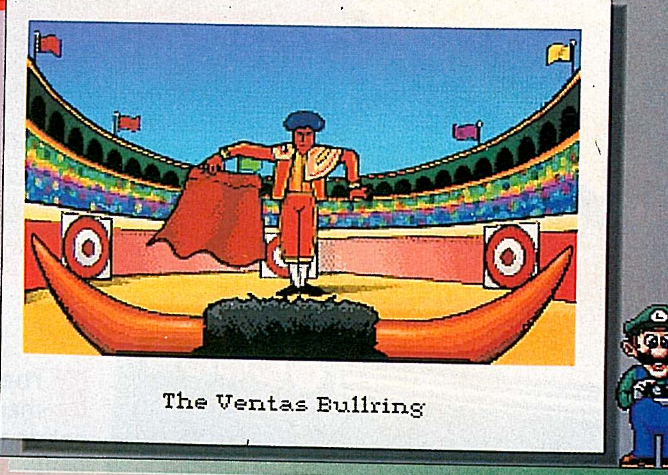
Algo extraño ocurre en el Polo Sur. El hielo se está descongelando por causas desconocidas y tanto los pobres pingüinos como la humanidad entera corren peligro. Mario y Luigi, junto con Yoshi, se encaminan apresudaramente hacia el lugar de los hechos.

La noticia ha cogido por sorpresa a nuestros fontaneros favoritos. Además, no esperaban la presencia en tan recóndito y helado lugar de su malévolo enemigo, la tortuga Bowser; esta vez acompañada de su familia, y bien atrincherados todos en un castillo.

Al adentrarse en la fortificación, Mario ha quedado atrapado en su interior, pero la amistad supera todas las barreras, y Luigi y Yoshi han decidido rescatarlo de sus raptores. Unas puertas mágicas comunican el castillo con los más diversos lugares, y son utilizadas por las tortugas Koopa para desplazarse a cualquier parte del mundo y cometer sus fechorías. Deberás atravesar todas ellas para detener a los quelónidos, y así localizar a Mario. Un periplo digno de Phileas Fogg da comienzo en ese instante. Así recorreremos los cinco continentes, desde el lejano Japón, a España, pasando por Africa, con un total de 50 ciudades entre las que se visitan Moscú, Nueva York o Londres.

Los animales de caparazón verde nos proporcionarán más de un disgusto, ya

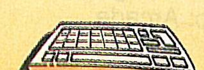




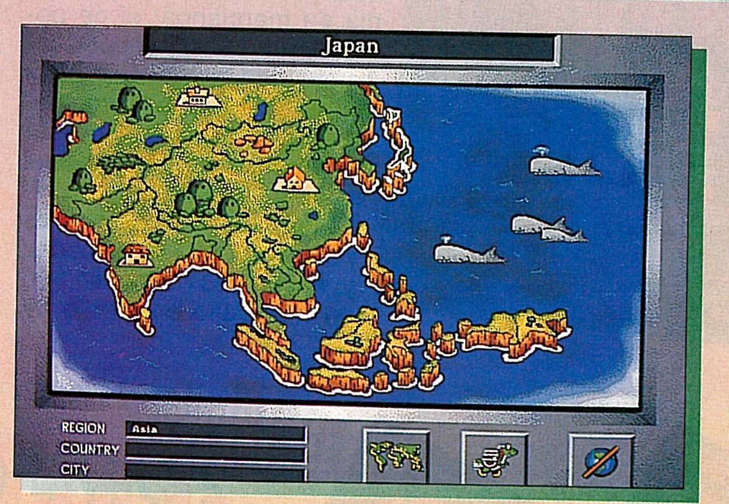
Debemos recorrer el mundo entero para localizar a las tortugas Koopa y recuperar el fruto de sus delitos.

FICHA TECNICA

Nombre: Mario is missing
Fabricante: The Software Toolworks
Sistema: PC
Género: Aventura educativa

Sistema estudiado: PC



España también ha sido representada en el juego; sus tópicos son lo más llamativo.

Es necesario utilizar el mapa mundi para enviar a Yoshi en ayuda de Luigi.

que son muy amigas de lo ajeno, y nos veremos en la obligación de devolver a sus legítimos dueños las pertenencias que han robado por todos los confines terráqueos. Para ello, debemos movernos por el mapa de cada ciudad, recuperar los tesoros y devolverlos en los puntos de información que hay en los diversos monumentos. Como están cerrados, tenemos a nuestra disposición un teléfono portátil para comunicarnos con ellos, y demostrar que poseemos el objeto adecuado. Es necesario contestar correctamente a una serie de preguntas, cuya dificultad depende de la edad que hayamos asignado al jugador desde el panel de control. Una vez entregados los objetos, accederemos a los monumentos para fotografiarlos y guardar un recuerdo. Para salir de cada territorio, enviaremos a Yoshi a la ciudad correcta; la labor se facilita con un mapa mundi, la información de los transeúntes y el periódico local.

El programa cuenta con buenos gráficos en sus escenarios, variando éstos en cada ciudad. Destaca también el mapa mundi en VGA de alta resolución. La definición de los personajes no es muy elevada, pero resultan muy simpáticos y agradables en sus acciones y movimientos.

Los poseedores de tarjeta de sonido podrán gozar de la música de cada ciudad, basada en la banda sonora original de los juegos de Mario para consolas, pero adaptadas a los ritmos típicos de cada país.

ANTONIO GREPPI



SLEEP WALKER

Un sonámbulo muy despierto



Erbe está a punto de comercializar un juego original donde los haya. No se trata de masacrar ninguna colonia de marcianos, ni de pelear en la calle.Tampoco tenemos que arrasar una base militar entera con una pequeña metralleta. En este programa, el tema principal es el sonambulismo. Un niño de unos nueve años es víctima de esta enfermedad y, noche tras noche, se lanza a la calle en medio de

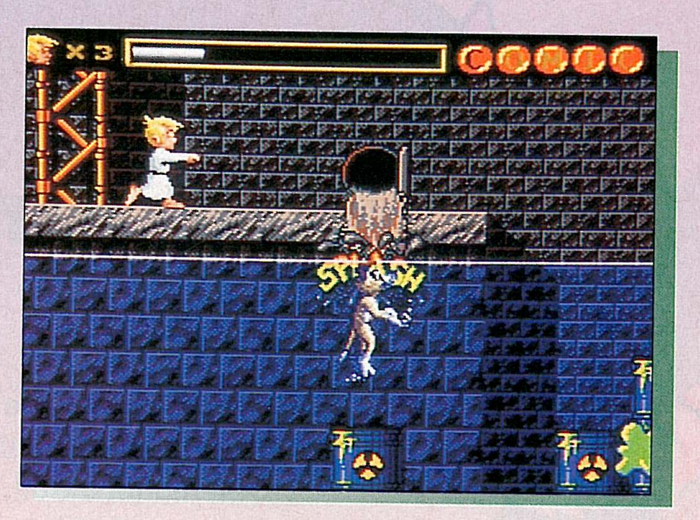
FICHA TECNICA

Nombre: Sleep Walker
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: Amiga, PC
Género: Arcade



Sistema estudiado: Amiga





La misión del perro es salvar al niño. Para ello cuenta con una inumerable cantidad de acciones.

maravillosos sueños.

Su perro Bobby se ha enterado del problema y, como siente un gran afecto por su amo, siempre le sigue para protegerle de los peligros que se cruzan en su camino.

Los gráficos del juego están realizados de forma realmente simpática. Los gestos que esboza el perro cada vez que le ocurre algo desagradable a su amo harán sonreir a todos los jugadores. El sonido, aunque moderado, cumple su función y el entretenimiento está más que garantizado.

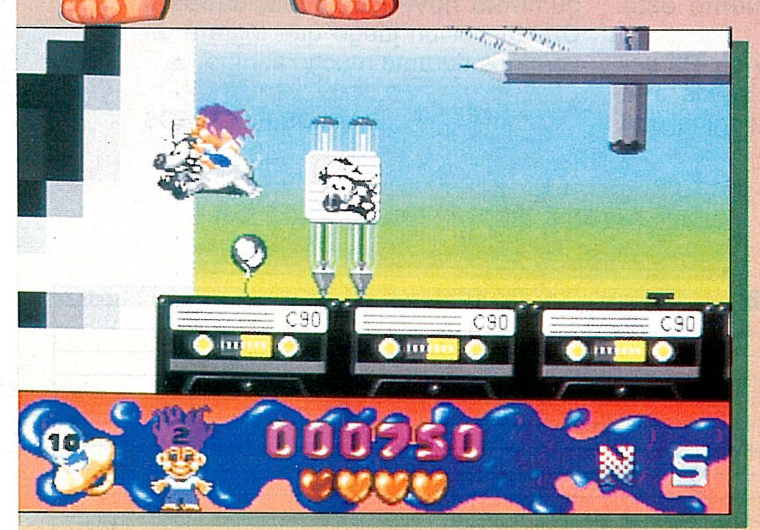
Los usuarios de ***Amiga*** y de ***PC*** están de suerte. Por fin a salido a la luz un juego en el que la originalidad es la que prima. El fabricante se ha esmerado en diseñar buenos gráficos, un sonido espectacular y un argumento novedoso. Felicidades a **Ocean** por un juego que logrará divertirnos durante mucho tiempo.

CARLOS F. MATEOS



Los personajes de Tolkien se lavan la cara

Todo hacía prever una tranquila noche de invierno en la antigua fábrica de juguetes. Pero, cuando el reloj de pared señaló la hora de las brujas, un muñeco troll, que hasta entonces permanecía olvidado en una estantería, tomó vida y se vio inmerso en una peligrosa aventura. El reto era rescatar a los bebés extraviados en un mundo plagado de sorpresas.



La parada de los cerdos alados es el paso obligado para la siguiente fase.

Un universo lleno de imaginación y color se abre ante nuestros ojos. Los personajes de Tolkien, aquellos trolls peludos de abyectas intenciones, un tanto descuidados y de torpe aliño indumentario, han cambiado su imagen en este programa y se han convertido en unos seres valientes, inteligentes y con buen aspecto. El juego está formado por siete zonas, a las que se accede mediante la pantalla de selección de nivel situada en una de las estanterías de la juguetería. Existe la posibilidad de escoger cualquiera de los siete niveles, aunque es necesario completarlos todos para tener paso franco al último reto, que espera desafiante detrás de una gruesa puerta de madera. Además, en el recorrido por los estantes, se encuentran entradas a fases de bonificación que sólo pueden ser traspasadas si antes se ha finalizado con éxito el nivel de la puerta contigua.

Fantasía es la palabra que mejor define el ambiente que rodea al protagonista, una vez que se ve inmerso en cualquiera de las fases. Así, se puede encontrar desde un mar de líquido rosa en la tierra de la Soda, pasando por los mundos de los Juguetes, las Noticias, los Dulces, los Juegos de Mesa o las Fábulas, hasta todas las atracciones imaginables en el país de la Feria. Todos

FICHA TECNICA

Nombre: Trolls
Fabricante: Flair
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Amiga y Atari ST
Género: arcade

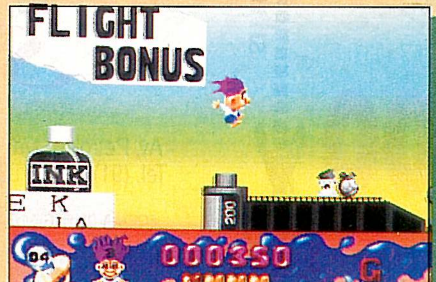


Sistema estudiado: Amiga

Tierra de los Juguetes



Tierra de la Información



Tierra de la Soda



Tierra d



TROLLS	
Interés:	88
Diversión:	84
Gráficos:	92
Originalidad:	75
Sonido:	80

ellos forman un mágico escenario complementado por flexos pasados de voltios, judías de chocolate y todo tipo de artículos y animales con una actitud que va más allá de los límites de la realidad, que en este programa, simplemente, no existe. Todo pertenece a un mundo sin límites donde cualquier objeto alcanza características casi humanas.

Tinte de colores

Al iniciar un nivel se anuncia el número de bebés que se debe rescatar antes de localizar la parada de cerdos voladores, que llevan al muñeco hacia la siguiente fase. Durante este trayecto se encuentran, además de los niños, alimentos y globos que dejan al descubierto los tesoros que encierran, entre los que se hallan los poderes especiales. Estos permiten al troll doblar su capacidad de salto, hacerse inmune e incluso volar; aunque también pueden obstaculizar sus movimientos. En todos los casos sólo tienen un efecto temporal, que se reconoce por el color que toma el pelo del protagonista mientras permanece su influencia. Otros de los objetos a destacar son las letras para formar las palabras BONUS o BOGUS que dan paso a fases especiales de bonificación, en las que hay que encontrar la salida antes de un tiempo limitado. En la primera sólo se trata de conseguir puntos sin arriesgar nada; pero la segunda tiene como premisa recoger dos objetos determinados antes de escapar y, en caso de no lograrlo, se pierde una vida.



En la Tierra de la Soda hay que localizar este líquido elemento en el interior de los globos.

Para finalizar, conviene mencionar la importancia del yo-yo, mediante el cual el protagonista puede golpear a sus enemigos y balancearse colgado de una plataforma. De esta manera se simplifica el camino hacia el nivel siguiente que debe realizarse a lomos de un simpático cerdo alado.

JAVIER ITURRIOZ

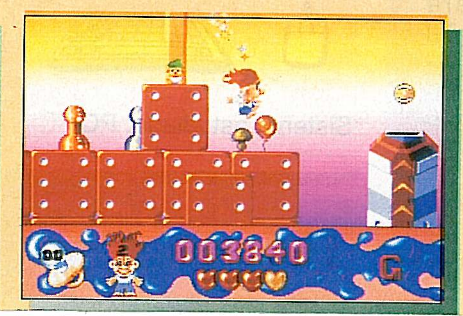
...e la Feria



Tierra de la Fábula



Tierra del Juego



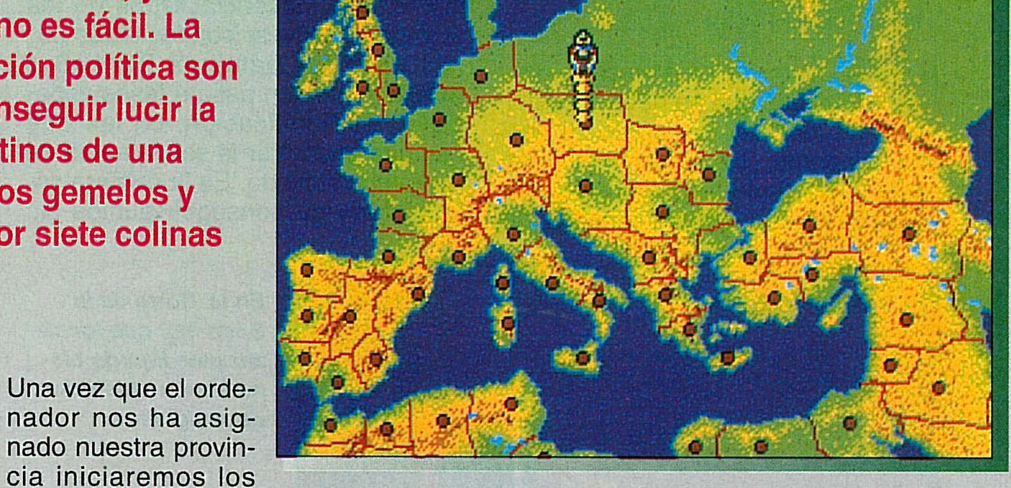
Tierra de los Caramelos



CAESAR

Los laureles de la Antigua Roma

El Imperio Romano no se hizo en un día, y llegar a ser un auténtico César no es fácil. La estrategia económica y la ambición política son factores determinantes para conseguir lucir la corona de laurel y guiar los destinos de una civilización que comenzó con dos gemelos y una loba en un lugar rodeado por siete colinas y llegó a dominar el mundo.



Nada más comenzar la partida el ordenador te asignará automáticamente la provincia sobre la que edificarás tu capital.

El protagonista de este programa es un ambicioso oficial romano al que se le ha asignado el gobierno de una insignificante provincia del Imperio, en la que sólo hay árboles y piedras. Pero esto no le desanima; todo lo contrario, ya que se trata de un auténtico reto: crear una ciudad y conseguir el mayor bienestar posible para sus ciudadanos. Tu deseo es ir escalando posiciones e intentar llegar a ser algún día emperador de Roma.

Una vez que el ordenador nos ha asignado nuestra provincia iniciaremos los trabajos de construcción. Es fundamental elegir un lugar cerca del río para asentar nuestra ciudad. El primer edificio que necesitamos es el Fórum. Posteriormente, añadiremos algunas casas cerca de ese importante centro administrativo y procederemos a la construcción de carreteras y cañerías de agua.

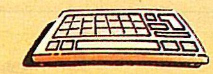
El siguiente paso consiste en edificar tiendas en la zona, así como un mercado y algunas industrias. La idea es atraer a la mayor cantidad posible de ciudadanos a nuestra capital y conseguir el enriquecimiento de la zona.

Si las cosas van bien, poco a poco puedes ir añadiendo escuelas, templos o algún anfiteatro; pero acordándote de comunicarlos con el resto de edificios por medio de carreteras y conducciones de agua.

FICHA TECNICA

Nombre: Caesar
Fabricante: Impressions
Distribuidor: System 4
Sistema: PC, Amiga y ST.
Género: estrategia





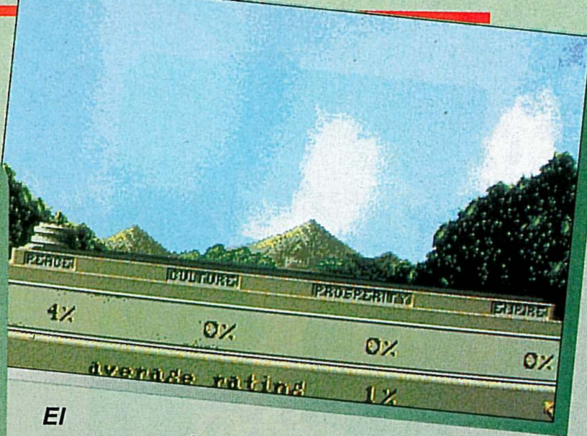
Sistema estudiado: PC

¡Que vienen los bárbaros!

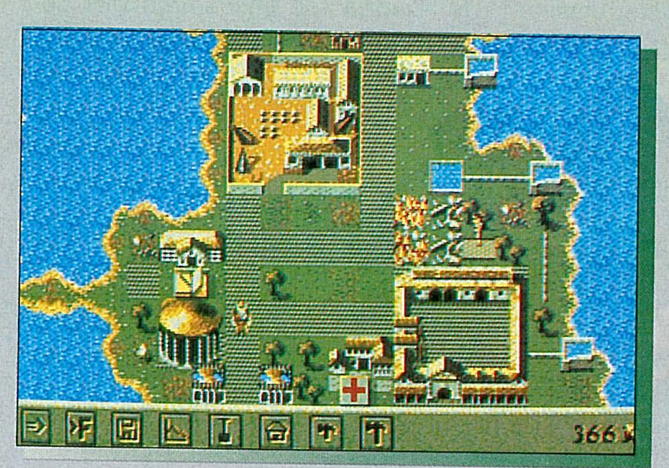
Pero, como nada es perfecto, el desarrollo económico de la capital atraerá también a los enemigos del Imperio Romano. No muy lejos de nuestra ciudad han aparecido campamentos de sanguinarios soldados que intentarán saquear la zona. A fin de defendernos, es útil la construcción de varios cuarteles por toda la ciudad. Una importante ayuda es que contamos con el apoyo del resto de las legiones. En el momento en que se aproximen las hordas bárbaras, el programa te avisará de ello para que prepares la defensa.

Para sacar ventaja

★ Divide tu tiempo a partes iguales entre la capital y la provincia. No descuides el nivel provincial o será arrasado por los bárbaros.
★ No te gastes todo el dinero de una vez. Reserva siempre algo para posibles contingencias.
★ Usa los minimapas; te aportarán información de gran utilidad.
★ No te olvides de proporcionar agua y carreteras de acceso a todos los edificios que construyas.
★ Si no tienes suficientes esclavos para la construcción de carreteras o la extinción de incendios, gástate más dinero en su bienestar y verás como aumenta su número.
★ Si se produce un incendio en la capital, procede rápidamente a apagarlo o se extenderá con celeridad.
★ Al principio no construyas un número excesivo de edificios, pues desaparecerán si no hay suficientes trabajos o lugares de distracción para los ciudadanos.



El agua es un elemento imprescindible en el desarrollo de cualquier ciudad. Es importante abastecer cada edificación que construyamos.



En cualquier momento del juego puedes acceder a un panel que te indica la opinión del César sobre tu forma de gobierno.

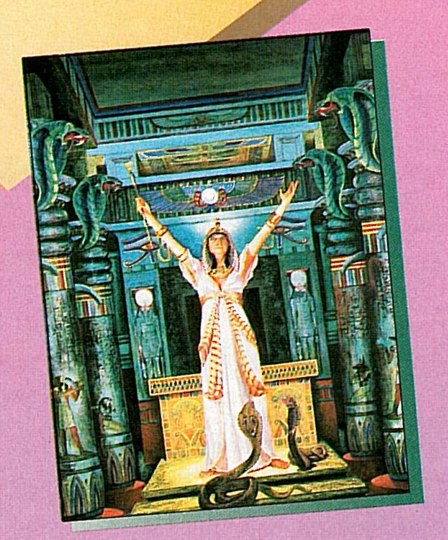
Puedes ordenar a las legiones que ataquen a los invasores eligiendo entre varios tipos de tácticas: formación defensiva, retirada, ataque frontal, flanco –que consiste en rodear al contrario– y carga. Si actúas con la debida inteligencia, no te será difícil expulsar de tus territorios a estos primitivos adversarios.
En cualquier momento del juego puedes acceder a unos mapas que te proporcionan información específica sobre diferentes aspectos de la ciudad como la urbanización, la administración, el valor de la tierra o la distribución del agua.
Además, tu acceso al Fórum te permitirá obtener datos adicionales de tus consejeros sobre las cuestiones más importantes.

El dinero, no podía ser menos, tiene una importancia fundamental en el desarrollo de este simulador. Al inicio del programa eliges el nivel deseado, que depende de la cantidad económica con la que vas a comenzar la aventura. Cada edificio o infraestructura que construyas supone un coste para la ciudad, por lo que resulta imprescindible iniciar las obras lentamente y con sentido común. Además, hay que pagar a los soldados, cuidar a los esclavos y cumplir religiosamente con los tributos anuales a Roma. Afortunadamente, existe una forma de conseguir dinero. Se trata de los impuestos con los que se carga a los ciudadanos y a los negocios privados. Pero recuerda que unas tasas superiores al cinco por ciento crearían el descontento entre la población y provocarían graves alborotos que sólo las legiones pueden acallar.
Como las noticias vuelan, todo cuanto hagas en tu provincia llegará a oídos del César y, si combinas con habilidad la paz, la cultura y la prosperidad en tus dominios, serás propuesto para un ascenso político.
Siguiendo la tónica de anteriores juegos de **Impressions** –léase SAMURAI, GREAT NAPOLEONIC BATTLES o CRIME CITY– **CAESAR** es un programa de estrategia que incluye las posibilidades de construcción, administración y gobierno de un núcleo urbano diseñado por el propio jugador. En suma, se trata de un atractivo programa que combina magníficamente la faceta lúdica con la educativa, algo que siempre es de agradecer.

ANDRES GARCIA

CAESAR

Interés:	85
Diversión:	80
Gráficos:	90
Originalidad:	79
Sonido:	82



DAUGHTER OF SERPENTS

El áspid de la vida

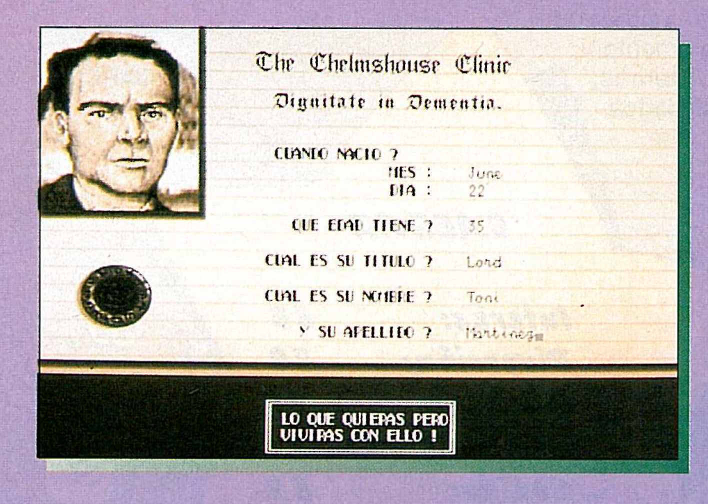
El dios Sol brilla con fuerza sobre las arenas del país de los Faraones. Una tierra plagada de extraños y misteriosos cultos, de sacerdotes y conjuros, de oro bajo tierra, camino de la inmortalidad. Un lugar que despierta pasiones y en el que la muerte ronda por templos y pirámides.

Egipto, años veinte. Cientos de barcos están atracados en el puerto de Alejandría, un lugar donde se entrecruzan culturas milenarias y docenas de lenguas. Una nave acaba de arribar a tierra y los pasajeros comienzan a descender lentamente por la pasarela para tocar suelo egipcio. De repente, y ante los asombrados ojos del pasaje, un hombre de tez oscura y con aspecto de turco es asesinado. Pero la policía actúa con rapidez y el autor del crimen es capturado y abatido. Al morir el asesino, un hecho inexplicable sucede: una extraña mutación le hace convertirse en un lagarto.

Este cúmulo de sorprendentes sucesos es contemplado por el personaje principal de este juego de ordenador, en el que se mezclan el rol y la aventura gráfica. Como es habitual en este tipo de programas, es el propio jugador quien asume el protagonismo de la historia.

Pero aún hay más, ya que la personalidad de nuestro personaje en Alejandría puede adoptar distintas características, incluso se puede elegir el sexo. Así, es posible "diseñar" el nombre, la fecha de nacimiento, la edad, el título –lord o profesor–, la nacionalidad –británica o estadounidense– y la profesión. Dentro de este apartado se encuentran seis opciones: viajero, egiptólogo, ocultista, detective, místico e investigador, a la manera de Sherlock Holmes. Cada una de estas actividades otorga distintos conocimientos. Si nuestra vocación nos lleva por el sendero del egiptólogo, obtendremos información sobre papirología, jeroglíficos, arqueología, mitos egipcios y la época de los ptolomeos. Si optamos por ser un viajero, veremos fundamentado nuestro bagaje con idiomas, costumbres locales o mitos árabes, entre otros elementos de interés.

Al comienzo del programa es posible elegir el sexo del protagonista. El desarrollo de la aventura varía si es hombre o mujer.



Una completa ficha con todos los datos del protagonista aparece tras haber realizado la elección del jugador.

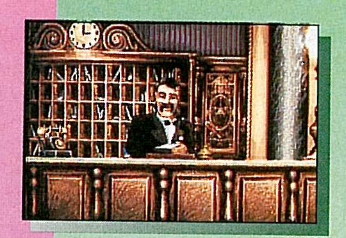
FICHA TECNICA

Nombre: Daughter of Serpents
Fabricante: Millennium
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: Rol-aventura

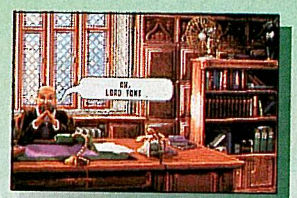
  

Sistema estudiado: PC

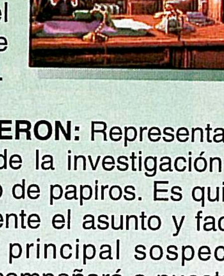
ROSTROS PARA UN ENIGMA



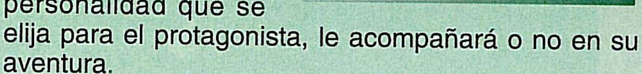
GRUBER: Su papel es el de director del Hotel Savoy y es el primer personaje con el que se dialoga en el desarrollo del juego. Entregará al egiptólogo una carta del museo Greco-Romano con una cita y, posteriormente, otras misivas distintas.



PROFESOR STONE: Es el director del Museo Greco Romano. Accede a gestionar el permiso de excavaciones que ha solicitado el protagonista, a cambio de que éste le preste su ayuda.

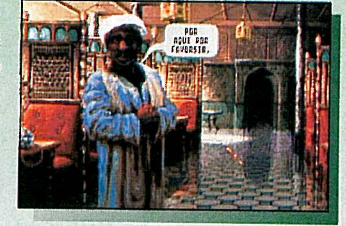


BIMBASHI CAMERON: Representa al policía encargado de la investigación sobre el mercado negro de papiros. Es quien explica detalladamente el asunto y facilita la identidad de la principal sospechosa, Ariadne Elytis. Acompañará a nuestro personaje en diversos escenarios.

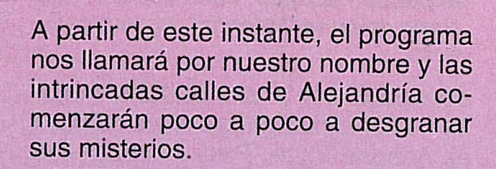


ARIADNE ELYTIS: Esta bella y sensual viuda de nacionalidad griega es la principal sospechosa del complejo entramado de la venta de papiros. Dependiendo de la personalidad que se elija para el protagonista, le acompañará o no en su aventura.





CAMARERO ARABE: Ataviado a la usanza egipcia, con el clásico fez rojo, y de unos modales exquisitos, es el encargado de guiar al protagonista desde el Café del Paraíso hasta la presencia de la viuda griega. La sensual Ariadne Elytis tiene en su poder la mayoría de las claves necesarias para resolver con éxito el juego.



A partir de este instante, el programa nos llamará por nuestro nombre y las intrincadas calles de Alejandría comenzarán poco a poco a desgranar sus misterios.

Cartas misteriosas

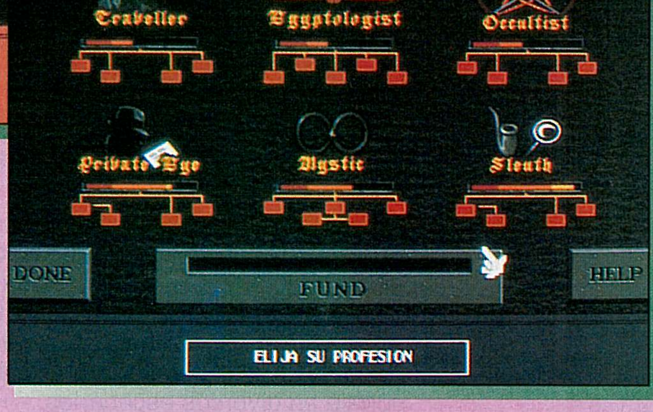
Tras los acontecimientos sucedidos en el puerto, el lord egiptólogo –imaginemos que ésta es la personalidad que se ha elegido– llega a su alojamiento: el Hotel Savoy, un lugar decorado al más puro estilo clásico.
Allí le recibe su director, Gruber, quien, además de recibirle cordialmente, le hace entrega de una carta remitida por el Museo Greco-Romano de Alejandría. En ella se habla sobre el permiso que el protagonista había solicitado para realizar una excavación arqueológica, y se requiere su presencia en el museo.
Es conveniente guardar esta misiva en el inventario, que consta de un diario en donde aparecen, de forma automática, todas las anotaciones.
También tendremos a nuestra disposición un libro con el mapa de Alejandría, al que se accede con el item que aparece a la derecha de la pantalla. Este plano de la ciudad nos permite desplazarnos a cada uno de los lugares donde se desarrolla esta inquietante aventura, como el café, el museo, el hotel, la agencia de viajes y otros escenarios que aparecen paulatinamente a medida que se descubren nuevas pistas.
Otro de los útiles a nuestro servicio es un libro sobre las costumbres de la ciudad con información sobre comidas típicas. Además, aparece una extensa guía sobre los dioses egipcios. Horus, Isis, Osiris y Toht jamás pensaron, hace cuatro mil años, que saldrían de las manos de los sacerdotes y escribas para viajar en el tiempo y llegar a las pantallas de los ordenadores. Impresionante periplo: de los laberintos de pirámides y mastabas, a la entrada en

Debes investigar en el mercado negro, donde han comenzado a aparecer rollos de papiros de la época ptolomaica





Sólo hay dos opciones para elegir la nacionalidad: británica o estadounidense.



Seis son las distintas profesiones que se pueden adoptar, cada una con una serie de conocimientos específicos.

puertos paralelos en la nave de la tecnología, de una CPU.

El egiptólogo parte hacia el Museo Greco-Romano, donde es recibido amablemente por su director, el profesor Stone. Este se compromete a prestarle ayuda en todo lo relacionado con el permiso de excavaciones que pretende conseguir; pero, como casi nada es gratis en esta vida, y en la misteriosa Africa menos, Stone le requiere un favor a nuestro estimado arqueólogo. Antes le explica detalladamente cuál es el problema: durante los últimos meses han aparecido valiosos rollos de papiros en el mercado negro. Esto podría significar el posible hallazgo de una gran tumba de la época ptolomonica, que quizá esté siendo saqueada. Incluso se aventura que algunos de estos antiguos textos pudieran ser parte de la legendaria Biblioteca de Alejandría.

Pero la policía se encuentra en un callejón sin salida, ya que necesita una persona no conocida en los ambientes habituales por donde circulan las antigüedades de procedencia poco clara.

Una bella sospechosa

Tras aceptar el trato, el protagonista se encamina –por medio del plano– a la comisaría de policía de Gumrur. Allí habla con Bimbashi Cameron, que le informa del estado de la cuestión. Las averiguaciones llevadas a cabo haste ese momento les han conducido hasta una red de corrupción policial y a una extraña mujer de nacionalidad griega, cuyo nombre es Ariadne Elytis. Para localizar a la sospechosa se ofrecen dos lugares clave, ambos negocios pertenecientes a su difunto marido: el Café Jardines del Paraíso y la Compañía exportadora-importadora Elytis. Asimismo, le garantiza que si acepta colaborar con las autoridades, éstas se comprometen a protegerle.

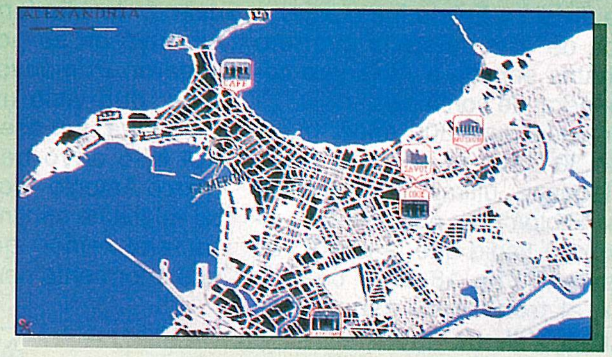
La elección de la personalidad del protagonista de esta aventura provocará una variación sustancial en el desarrollo del programa

Una vez llegados a un acuerdo de colaboración, el especialista en arqueología egipcia se traslada al café, donde es recibido amablemente por un camarero vestido a la más pura usanza árabe.

Toma asiento en una mesa y, mientras espera a su desconocida interlocutora, pide una taza de la humeante y típica infusión egipcia y algo de comer. Tras degustar este tentempié, aparece Ariadne, que teje los hilos de una conspiración sutil. Para

Cuna de la cultura mediterránea

La ciudad fundada por Alejandro Magno en el año 330 A. de C. se encuentra en la desembocadura más occidental del Nilo, y fue el emporio del comercio y la capital de la cultura del Mediterráneo oriental. En ella estuvo la mítica Biblioteca de Alejandría que atrajo a todos los sabios griegos y que lucía, en su puerto, una de las siete maravillas del Mundo: el Faro de Alejandría.



En el desarrollo del juego encontramos seis puntos claves distribuidos en el plano de la ciudad: Hotel Palace Savoy, Café Jardines del Paraíso, Museo Greco-Romano, Agencia Cook, Comisaría de policía de Gumruk y Catacumbas.

La viuda griega Ariadne Elytis es la dueña del Café Jardines del Paraíso, lugar clave para resolver el misterio



El puerto de Alejandría, ciudad fundada por Alejandro Magno en el año 330 A. de C., es el lugar donde comienza esta aventura gráfica.

asegurarse de que obtendrá alguna información, el protagonista debe contestar a las preguntas de la bella e insinuante señora Elytis, afirmar que se halla en viaje de negocios, y que está interesado en la compra de antigüedades y, más concretamente, en la de papiros. La sospechosa, convencida de sus encantos, no duda en asegurarle al presunto comprador que ha elegido el lugar correcto para adquirir su mercancía, ya que puede proporcionarle auténticas gangas. Tras averiguar el lugar de hospedaje del extranjero, asegura que, si sabe de algo interesante, le dejará una nota en la conserjería del hotel.

El protagonista regresa al Savoy y sube a su habitación para hacer tiempo. A la mañana siguiente, baja a recepción y le es entregada una carta de Ariadne. En ella le pide que acuda de nuevo al Café del Paraíso.

Con el mapa en danza, se dirige a su cita y nuevamente es recibido por el árabe. La señora Elytis le comunica una serie de interesantes datos, y asegura que ha descubierto algo importante.

El espíritu de Anubis

La investigación del egiptólogo llega a su punto álgido, ya que no tiene más remedio que acompañar a la sensual dama a unas oscuras tumbas. El peligro acecha, pero el protagonista, haciendo gala de un valor irreprochable, le acompaña y se sumerge en un mundo de magia y oscurantismo en el que se realizan conjuros con una finalidad poco común para una mente occidental: hacer hablar al espíritu de un difunto. La sombra de Anubis, el dios chacal que se encarga de pesar los corazones de los muertos para juzgar su paso por el mundo, planea con insistencia por el antiguo y esplendoroso sepulcro, que aún guarda muchos interrogantes que el propio jugador deberá descubrir para llevar a buen término esta aventura gráfica que, obviamente, no acaba aquí.

Pero como nos hallamos en el inquietante país del Nilo, que aún



Un asesinato está a punto de cometerse sobre la persona de este pasajero turco que acaba de pisar tierra egipcia.

LOS PTOLOMEOS, UNA DINASTIA FAMOSA



Esta dinastía egipcia es, desde el punto de vista histórico, la protagonista del programa, ya que los papiros que han desaparecido pertenecen a su época. Ptolomeo, el fundador de la dinastía, fue un lugarteniente de Alejandro Magno. A la muerte de éste, en el 323 A. de C., el imperio que había formado se dividió y Egipto fue a parar a manos de este veterano guerrero que había servido a Alejandro como general de confianza.

La dinastía duró 300 años, hasta el año 30 D. C. en el que la famosa Cleopatra, última representante de los Ptolomeos, puso fin a su vida con un áspid que le mordió en el pecho.Tenía 18 años cuando subió al trono y su esposo fue Ptolomeo XIII.

Los ptolomeos, griegos, llevaron sus modos de gobierno y comercio y la cultura helenística al país de los faraones, siendo el Museo y la Biblioteca de Alejandría los más famosos de la antigüedad. Pero su hegemonía empezó a decaer cuando la triunfante Roma se inmiscuyó en su política. A Egipto llegaron Pompeyo y Julio César. Este, que vivió un romance con Cleopatra, fue asesinado y el país del Nilo cayó bajo el poder de Marco Antonio –con quien también se relaciona sentimentalmente a la famosa reina– que fue vencido posteriormente por Augusto.

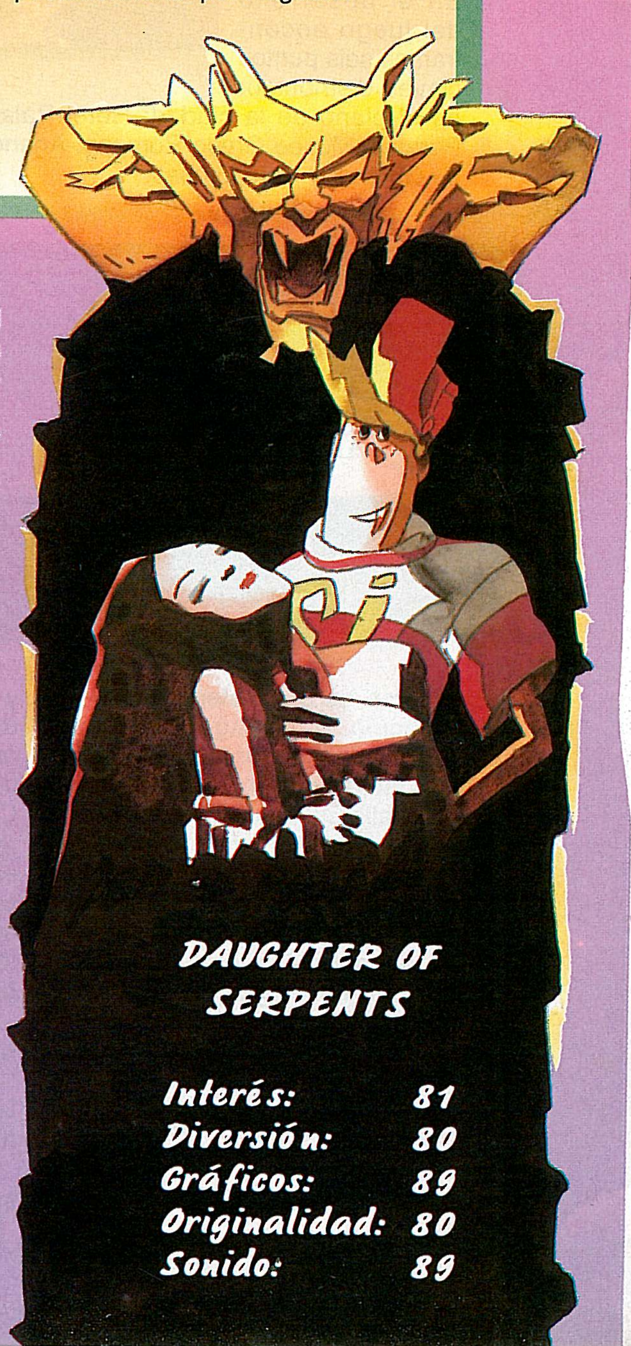
guarda bajo las entrañas de sus arenas muchos enigmas, no desvelaremos aquí toda la suerte de sorpresas que nos esperan en **DAUGHTER OF SERPENTS**.

Un programa de excelente calidad, no excesivamente difícil de jugar, en el que hay que hacer notar aún otra característica más: dependiendo de las opciones con que hayamos diseñado al protagonista al principio de la partida, el desarrollo del juego puede cambiar bastante. Tan sólo un ejemplo para ilustrar este aspecto: si el personaje principal es una persona de más edad, será tratado con más cortesía y obtendrá más ayuda. De esta manera, surge la posibilidad de jugar en diferentes circunstancias y con protagonistas que poseen cualidades y conocimientos distintos, por lo que resulta un programa muy flexible.



En cuanto al sonido se refiere, esta aventura cuenta con una estupenda música, presente en casi todo momento, que contribuye decisivamente a sumergirnos en el mundo de los faraones y casi emular a los más clásicos egiptólogos de la Historia, Howard Carter y Lord Carnavon, quienes descubrieron, a principios del Siglo XX la inmortal tumba de Tuthankamon. Pero hay que andarse con cuidado. La maldición de este faraón, muerto en plena juventud, cayó sobre ellos. Menos mal que contamos con el talismán mágico de nuestro ordenador que, como siempre, nos salvará de todo mal.

ANTONIO J. MARTINEZ



DAUGHTER OF SERPENTS

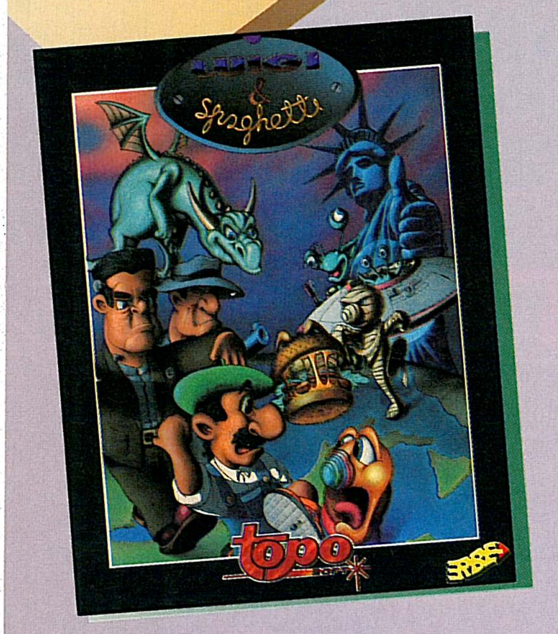
Interés:	81
Diversión:	80
Gráficos:	89
Originalidad:	80
Sonido:	89



Maletín para consola
y accesorios
GAME BOY * GAME GEAR
VIDEO JUEGOS
Para Archivar y Proteger
las Consolas y Videojuegos
Stand Luxe Videojuegos
Archivador
Estuche
Múltiple
V-1 Juegos
Modelo Patentado
Maletín
Consola
Videojuegos
clements
SALARÓ, S.A.
c/ Schumann, 14, Pol. Industrial CAN JARDI
08191 RUBI (Barcelona)
Tel. (93) 699 36 66, Fax (93) 699 96 26
EN TODAS LAS TIENDAS
canadian
Y EN TODAS LAS TIENDAS
ESPECIALIZADAS

LUIGI & SPAGHETTI

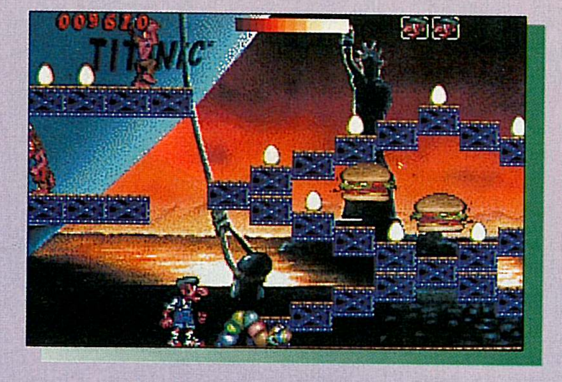
Un superhéroe a la española

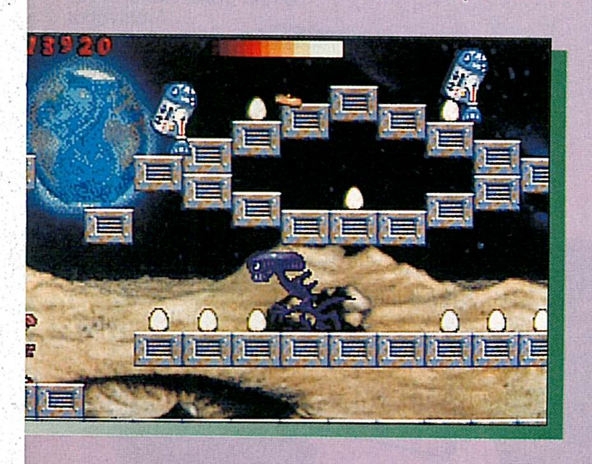


La Tierra se encuentra en peligro. Ha sido invadida por una extraña raza de alienígenas que ha dejado los huevos de sus futuros congéneres incubándose al sol. Todos los héroes han sido vencidos, y las autoridades han decidido recurrir a Luigi, un hombre campechano, con un talante más cercano al de Súper López que al de cualquier otro mito del cómic.

Todos los superhéroes han sido secuestrados. El látigo de Indiana Jones reposa, inútil, encerrado en una celda de gruesos barrotes; Tarzán se ve acosado por los que hasta hoy eran sus amigos: los animales de la selva; Espartaco ha dejado de ser un temido gladiador del coliseo romano; Robin Hood, Sherlock Holmes o Luke Skywalker son ahora un triste reflejo de aquellos hombres que se erigieron como los grandes defensores de la ley y el orden.

Las autoridades terrestres, desesperadas ante la falta preocupante de héroes, han decidido buscar a un nuevo baluarte que expulse a los alienígenas que acechan la tierra y destruya sus venenosos huevos. En un recóndito pueblecito de la geografía española han localizado a Luigi, un campesino que se ve obligado a romper la monótona paz de sus siembras para, acompañado de su fiel gusano multicolor Spaghetti, convertirse en un superhéroe de tomo y lomo.





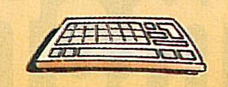
Una boina dorada preside la cumbre de una de las plataformas que pueblan la Luna, última fase del juego. Si la consigues, serás recompensado con una preciada vida extra.

Siete son las fases que Luigi ha de recorrer en su misión: el soleado Egipto; la recóndita selva amazónica; Roma; el mágico mundo de Camelot; los Estados Unidos de América; la tétrica Transilvania; y, como final, la Luna: el cuartel general de los extraterrestres.

Los huevos reposan sobre plataformas situadas a diversas alturas. Para destruirlos, Luigi debe saltar sobre ellos esquivando a los enemigos y haciendo uso de los bloques móviles que le con-

FICHA TECNICA

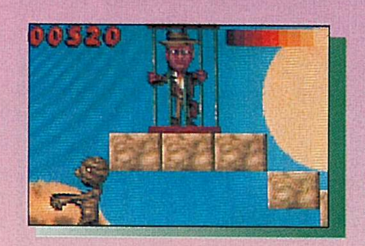
Nombre: Luigi & Spaghetti
Fabricante: Topo Soft
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: PC
Género: arcade-plataformas




Sistema estudiado: PC



SUPERHEROES EN APUROS



FASE 1: EGIPTO

Indiana Jones está prisionero en una jaula. Debes esquivar a momias y faraones egipcios para rescatarlo de su calurosa prisión, cercana a las enormes pirámides.

FASE 2: AMAZONIA

Lejos de Africa y de chita, su más fiel compañera, Tarzán ha sido secuestrado y recluido en la inóspita selva amazónica.
Hambrientos cocodrilos y feroces gorilas serán los adversarios más directos de Luigi para liberarle.

FASE 3: ITALIA

Gángsters con ametralladoras, centuriones romanos y pizzas asesinas intentarán por todos los medios que no liberes al gladiador Espartaco de sus cadenas.

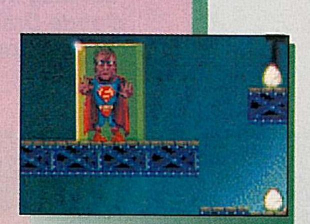


FASE 4: CAMELOT



Una bola de acero aprisiona la pierna de Robin Hood. En un decorado medieval, debemos enfrentarnos a caballeros furiosos, llameantes dragones e incluso al mago Merlín; los amigos ya no son lo que eran.

FASE 5: USA



Superman se encuentra atrapado en un bloque de kriptonita. Para liberarlo debes evitar que indios y vaqueros, hamburguesas hambrientas y Hulk Hogan mermen tu energía.

FASE 6: TRANSILVANIA



El Conde Drácula, Frankenstein, hombres lobo y momias desilachadas, intentan disuadirte en un tétrico ambiente para que no rescates a Sherlock Holmes y a su ayudante, el Doctor Watson.

FASE 7: LUNA



El satélite terrestre es la base de los alienígenas invasores. Debes salvar a Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca de las garras de Alien, el robot R2D2, y unos marcianos pegajosos armados con láser.

ducirán de un soporte a otro. Conforme avanza el tiempo, los huevos se irán abriendo, liberando a unos marcianillos que colaboran en la tarea de mermar la energía de Luigi. Cuando huevos y extraterrestres hayan sido destruidos, podremos liberar al superhéroe que se encuentra retenido en alguna zona de cada una de las siete fases.
La función del gusano Spaghetti es amortiguar las caídas desde grandes alturas de Luigi, y ayudarle a llegar a otras convirtiéndose en un socorrido muelle que, al rebotar en él, le eleva a gran altura.
Además de los huevos y los bloques, nuestro héroe encontrará objetos que potencian sus capacidades. Lejos de valerse de complejos instrumentos científicos, Luigi revitaliza su ímpetu rural con una boina dorada que le otorga una vida.
El icono de la "S" dará a Luigi una silueta más acorde con la de un auténtico héroe; si bien el personaje de cómic al que más se asemeja es Súper López. Menos da una piedra... Enfundado en su traje de Superman, podrá destruir los huevos con sólo pisarlos o golpeándolos con

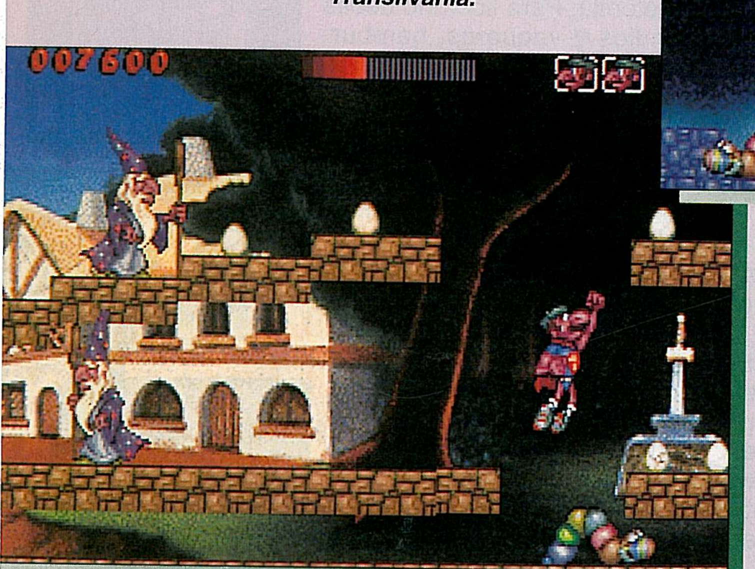


El aire cansino de las acciones de Luigi desaparece por arte de magia gracias a la insignia de Superman. Eso sí, nuestro héroe no reniega jamás de su rústica pero caliente boina.





La mítica Excalibur preside el majestuoso escenario de Camelot, donde los seguidores de Merlín protegen los huevos enemigos. Lejos del mágico reino del Rey Arturo, el Conde Drácula campa a sus anchas por los oscuros parajes de Transilvania.



su puño al volar. Además será inmune al roce de los enemigos.

Gráficos simpáticos

Los gráficos en VGA 256 colores son buenos y derrochan comicidad, tanto en los sprites de los personajes, como en los fondos de pantalla, entre los que podemos encontrar desde una boca de metro en la Amazonia, a una tumbona y una sombrilla en una playa de la época medieval. Cada personaje tiene sus propios movimientos, cuya velocidad depende del ***PC*** que se posea; teniendo en cuenta que, en los lentos, el scroll de fondo de pantalla se ralentiza considerablemente, adquiriendo un incómodo movimiento a saltos.



Para sacar ventaja

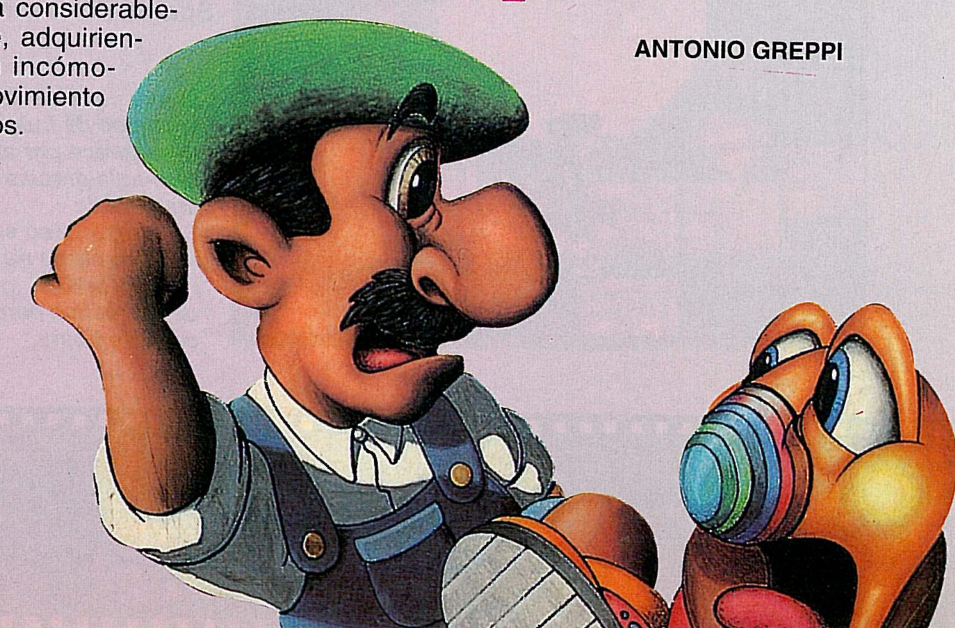
Recuerda que, al llevar puesto el traje de súper hombre, los ataques enemigos no te restan energía. Gracias a ello podrás aplastar los huevos y marcianillos sin el menor peligro.
Lo mejor es trazar un plan de destrucción de huevos en cada fase, para así avanzar más rápido en posteriores partidas, ya que los movimientos y acciones de los "malos" son siempre los mismos.

Cada fase cuenta con su propia melodía y efectos sonoros, que sólo los poseedores de una tarjeta de sonido tipo Soundblaster podrán escuchar; el resto deberá conformarse con los sonidos del altavoz interno del ***PC.***
LUIGI & SPAGHETTI es, en pocas palabras, un arcade totalmente español de la compañía **Topo Soft** que derrocha simpatía gracias a la comicidad sus gráficos y su interesante, aunque algo monótono, sonido. Lástima que sus niveles sean tan cortos.

ANTONIO GREPPI



Interés:	80
Diversión:	84
Gráficos:	87
Originalidad:	80
Sonido:	82





Walt Disney
SOBRE HIELO
© Disney
Produced by KENNETH FELD
La historia de
Peter Pan
¡EN VIVO!
con
MICKEY MOUSE
y todos los personajes DISNEY
¡UN GRAN SHOW PARA TODA LA FAMILIA!
¡4 ÚNICOS DÍAS!
4 al 7 Marzo
Palacio de Deportes
Organiza: PROACTIV
Comunidad de Madrid
LOS super juegos
TE REGALA ENTRADAS
CONSIGUE LA TUYA LLAMANDO AL TEL. 5778908
EL DIA 1 DE MARZO DE 15 A 21 HORAS
(2 ENTRADAS POR PERSONA A LAS 150 PRIMERAS LLAMADAS)



Suscríbet
saldrás "
CONOCER
LA VIDA Y EL UNIVERSO
Núm. 120 • ENERO 1993 • 325 ptas.
Por qué nada es previsible
CÓMO EL AZAR CAMBIA NUESTRAS VIDAS
PSICOLOGÍA
Viaje al mundo de las pesadillas
AERONÁUTICA
Descubrimos el último OVNI ruso
ESPACIO
La NASA de Clinton vuelve a la Luna
PAUSE
POWER
OFF ON
CONTROL PAD
SEGA
1 START
2
SUSCRIPCIONES
TEL. (91) 431-38-33
Promoción valida dentro del territorio español para las 1.000 primeras suscripciones



Suscríbete a Conocer por 3 años y además de recibir en tu casa todo lo que quieres saber sobre, ciencia, investigación, astronomía.... Saldrás ganando, porque conseguirás esta magnífica consola de videojuegos.

SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE

YA SABES, AL SUSCRIBIRTE A CONOCER SALDRAS JUGANDO

No esperes más, suscríbete hoy a CONOCER por 3 años (36 números) por 15.700 pesetas (gastos de envío incluidos) y conseguirás esta consola de videojuegos.

Si lo prefieres suscríbete a CONOCER por 1 año (12 números) y benefíciate de un 20% de descuento en tu suscripción pagando sólo 3.360. pesetas.

Envíenos el cupón o llame al teléfono (91) 4.31.38.33. Utilice también este teléfono para pedidos de números atrasados y tapas.

Suscripciones para el extranjero: Europa y Norte de Africa 7.900 pts. América, Asia y Africa 9.900 pts.

D..**teléfono**......................
Domicilio. ....**Código Postal**......................
Población..**Provincia**......................
Marque con una X **20 % Descuento** ☐ **Regalo** ☐
FORMA DE PAGO
☐ **Cheque/Talón a nombre de Ediciones Mensuales, S.A.** **Firma:**
☐ **Giro postal núm.** ....**de fecha**......................
☐ **VISA: Tarjeta nº** ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔
☐ **AMERICAN EXPRESS: Tarjeta nº** ⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔⊔⊔ ⊔⊔⊔⊔⊔
Fecha de caducidad de la tarjeta......................
Nombre del titular, si es distinto......................

Enviar este cupón a:
EDICIONES MENSUALES
REVISTA CONOCER -
Departamento de Suscripciones
O'Donnell 12, planta baja.
28009 MADRID



DAVID LEADBETTER'S GOLF

A buen vasallo, buen señor

La proliferación de simuladores de golf, bautizados con los nombres de los jugadores más ilustres del mundo, parecía indicar que ya nada nuevo se podría ver sobre los links informáticos. Este programa, donde destaca una visión ampliamente didáctica del golf y la posibilidad de competir a distancia gracias al modem, deshace esta creencia errónea.





Los gráficos de este programa son muy atrayentes, desde las pantallas de las "clubhouse" a la visión de los greens, pasando por las perspectivas de cada hoyo.

David Leadbetter no es un maestro cualquiera; es "el maestro". Por ello, cualquier programa que llevase su nombre debería ser, cuando menos, didáctico aparte de competitivo. Los programadores del **DAVID LEADBETTER´S GOLF** acertaron plenamente y encontraron el camino para desembocar en un juego completo donde los *swings* masculinos y femeninos se diferencian realmente entre sí; aparte de que podemos ver los efectos de distintos golpes sobre la bola, antes, durante y después del impacto. Realmente educativo.
Los jugadores humanos pueden comenzar con cualquier handicap hasta el 25. Una vez en el campo, el mismo programa –esta es una de las novedades más atractivas– se encargará de concedernos el nivel que nos corresponda en relación con nuestro juego.
El programa reproduce, con gráficos muy atractivos, varios de los campos más famosos del Circuito Americano como Buckland Heath, Mountsummer Point, Fairdale Park, Fenham Valley, Ballybrook y St. Agustine. Una vez que salgamos al campo (en cualquiera de las doce modalidades de juego que existen), nos encontramos con un mapa isométrico gracias al cual podemos cambiar la posición y la altura del *tee*, la colocación de la bola y la posición de los pies respecto a ella. También es posible variar nuestro tiro en

FICHA TECNICA

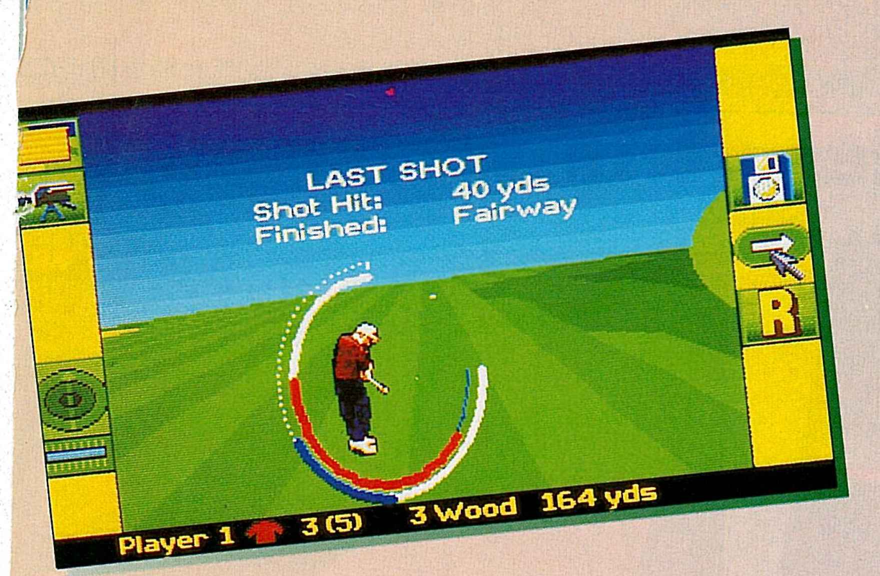
Nombre: David Leadbetter's Golf
Fabricante: Microprose
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: Deportivo




Sistema estudiado: PC



La posición de los pies es fundamental para el efecto que deseemos darle a la bola y el estado del terreno.



La fuerza del golpe y los efectos se representan por medio de líneas muy parecidas al swing que un golfista ejecuta en la realidad.

El mejor del mundo

Dicen que la mejor carta de presentación de un buen profesor son sus alumnos. La certeza de esta máxima adquiere una claridad meridiana en el caso de David Leadbetter: ocho años hace que Nick Faldo –sin duda, el mejor jugador de la última década junto a Ballesteros– decidió ponerse en manos del norteamericano y, desde entonces, ha conquistado nada menos que cinco títulos del Grand Slam.

Una excelente oportunidad de comprender el golf para los neófitos y de mejorar su técnica para los ya iniciados

función de la dirección y fuerza del viento y seguir la trayectoria en visión tridimensional.

A la hora del *swing*, diez son los iconos que podemos consultar en pantalla, incluida la de regresar al menú. Una de ellas es la posición de la cámara que, según donde la ubiquemos, muestra unos scrolls sorprendentes, tal y como si estuviéramos sentados ante nuestro televisor con una retransmisión a todo lujo en la que se incluyeran diversas cámaras.

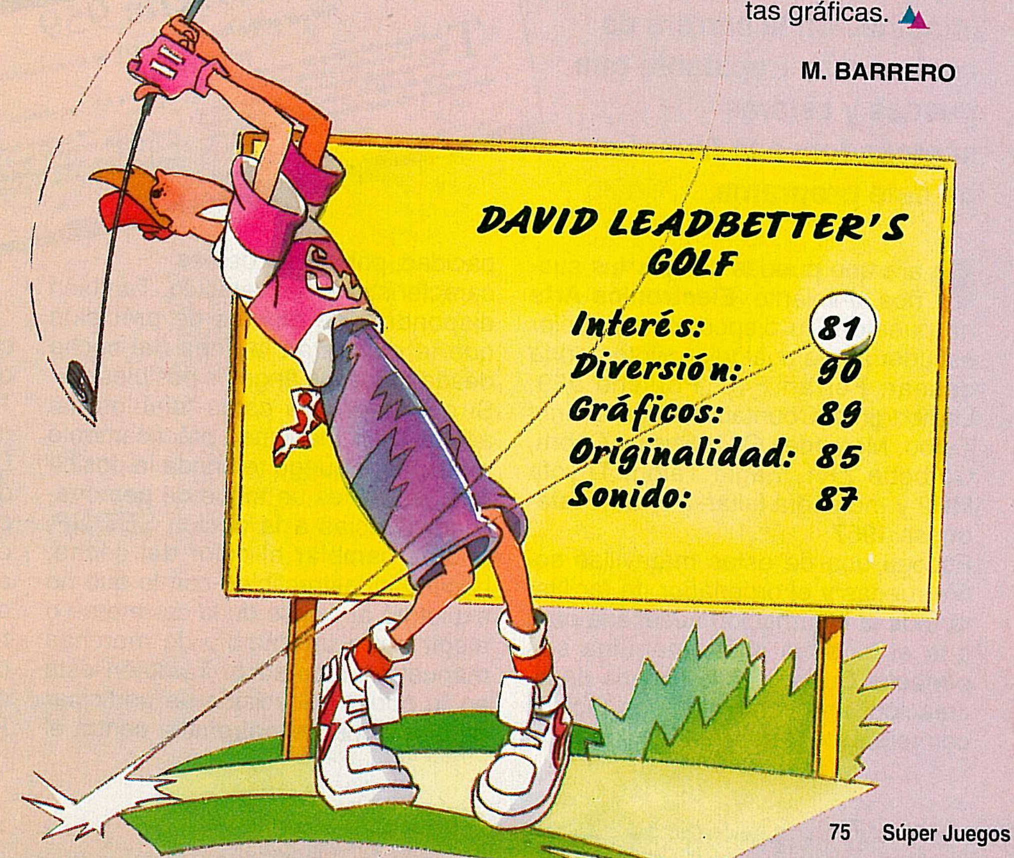
El sistema para dar fuerza y efecto a la bola es sencillo. Para ilustrarlo recurre a unas líneas que marcarían el *swing* más correcto, con lo que tenemos mayor facilidad para asegurar el golpe. En el green se incluyen tres posibles perspectivas antes de golpear la bola: la de ésta hacia el hoyo, la viceversa y la perpendicular. La rejilla terminará por ofrecernos otra sugerencia válida de la fuerza y el efecto con que debemos patear.

Algún detalle se habrá pasado por alto en este simulador pero, dada su perfección, es posible que no nos percatemos hasta pasadas varias semanas. Ojalá no sea ésta la última solución, sino un paso más hacia el simulador perfecto.

La posibilidad de diseñar campos en el JACK NICKLAUS, la comodidad del PGA TOUR y la belleza del LINKS 386 PRO hacen que la oferta sea muy variada.

Para ejecutar este programa se necesita como mínimo un 386 SX, 12 megas de espacio libre en disco duro, otras dos de RAM y sistema operativo 5.0. Admite tarjetas gráficas.

M. BARRERO



CAR & DRIVER

En los límites de la velocidad



·Más que un juego, Car & Driver es una gran enciclopedia del automovil deportivo. Dibuja en tu imaginación la carrera de coches más trepidante que puedas y estarás acercándote a la filosofía de este programa.

Los coches más potentes de las mejores firmas automovilísticas del mundo te esperan. Haz rugir sus motores.

Para que puedas cumplir tus sueños al volante, **Electronics Arts** ha puesto a tu disposición la mejor escudería que cualquier piloto podría desear: Ferrari F40, Porsche 959, Lamborghini Countach, Lotus Esprint Turbo, Mercedes C11, Shelby Cobra, Corbette ZR1, Eagle Talon, Toyota MR2 y -no podía faltar- Ferrari Testarrossa 1957.

Escoge una de estas maravillas sobre ruedas y el ordenador te facilitará toda la información necesaria para que el binomio piloto-máquina sea perfecto. Conocerás la historia de su creación, una completa ficha técnica con todos los datos de velocidad, capacidad, potencia y demás características del vehículo. También dispondrás de dibujos de precisión que te mostrarán la línea del coche desde todos los ángulos posibles.

Si cualquiera de estos "diablos del asfalto" son máquinas prácticamente perfectas, el juego te brinda la posibilidad de darles un toque de personalidad. Gracias a la opción SET UP, podrás cambiar el color del coche, hacerlo indestructible –con lo que no explotará al salirse de la carretera– o elegir entre un cambio de marchas manual o automático. También está en tu poder la decisión de participar en una lucha desenfrenada contra el cronómetro o batirte con otros pilotos que pondrá a prueba tus reflejos.

Tienes diez escenarios diferentes para demostrar tu pericia al volante. Desde la Autopista número 1 de California hasta una pista rápida de diseño ovalado, se abre un abanico de posibilidades que cubren todas las exigencias de un conductor de elite. Pulsa el nombre



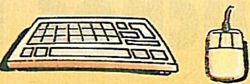
Las perspectivas están muy conseguidas y logran imprimir al juego grandes dosis de realismo .

de una de las diez, y el ordenador se convertirá en un magnífico piloto de pruebas. Te contará las características de su diseño, el terreno sobre el que se asienta el circuito y, lo más importante de todo, el coche que más se adecúe a su trazado .
Una vez determinado el vehículo con el que competir y el recorrido en el que deseamos participar, pasaremos a la acción.
Una invasión de gráficos irrumpen en la pantalla. Gráficos poligonales para las carreteras, coches y edificios, y digitalizaciones para todo el decorado –árboles, montañas y cielo– aportan un gran realismo.
Para controlar tu coche dispondrás de un amplio número de cámaras, con las que verás el transcurso de la carrera. Las interiores te mostrarán el cuadro de mando de tu vehículo. Entre las muchas exteriores, destaca la cámara corrida –que seguirá la acción de nuestra máquina acercándose y alejándose– y la cámara superior, con la que tendremos una vista cenital del co-

Escoge el coche más adecuado a las características del terreno y, ¡qué los demás sigan la estela de tus neumáticos!

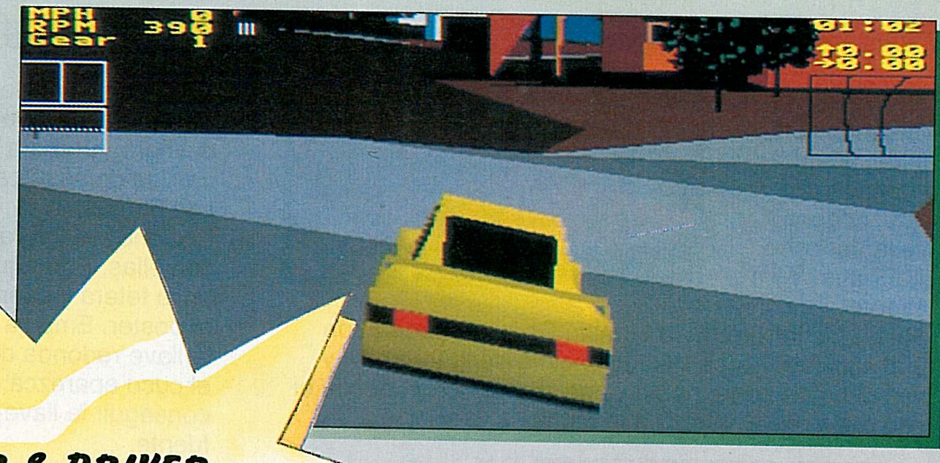
FICHA TECNICA

Nombre: Car & Driver
Fabricante: Electronic Arts
Distribuidor: Dro Soft.
Sistema: PC
Género: Simulador



Sistema estudiado: PC

che y del terreno por el que avanza. Una última vista obtenida desde un helicóptero nos dará una visión total del circuito, en la que los coches estarán representados por puntos de diferentes colores y con la que podremos ver la situación de la carrera. Si bien los movimientos de **CAR & DRIVER** se ajustán a los cánones de este tipo de programas –generalmente buenos–, no muestran excesi-



Gracias a las diez cámaras que siguen el desarrollo de la carrera, dispondrás de la información visual necesaria para llegar el primero a la meta.

CAR & DRIVER

Interés:	75
Diversión:	80
Gráficos:	77
Originalidad:	79
Sonido:	82

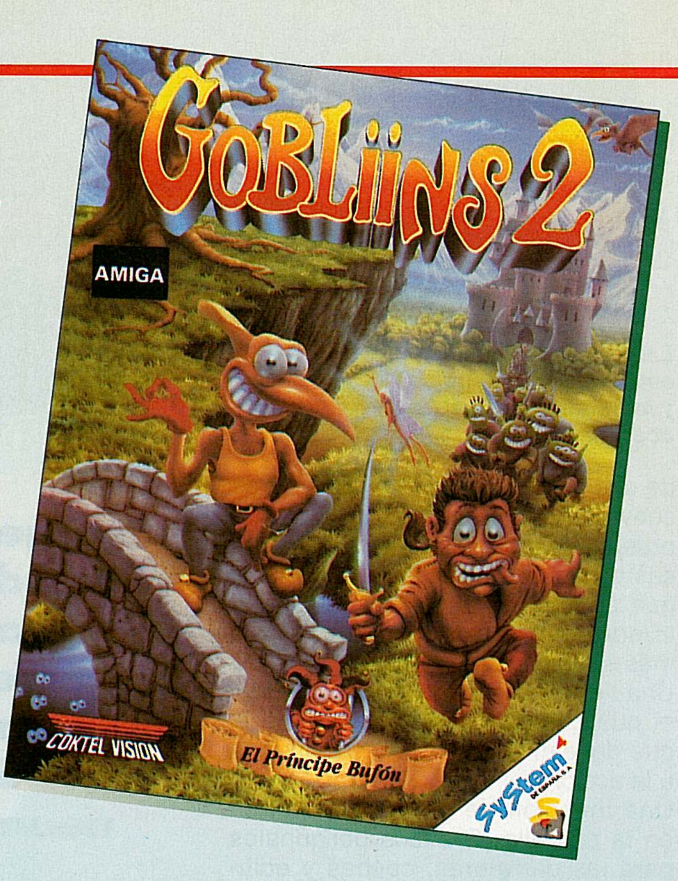
vos alardes técnicos. Los gráficos del magazine son de gran calidad, gracias a la VGA de alta definición, aunque los de las carreras no logran el efecto deseado. Si cuentas con tarjeta ADLIB o Sound Blaster, podrás disfrutar de efectos sonoros y musicales realmente conseguidos y acercarte aún más al electrizante mundo de las carreras de automóviles.

CARLOS F. MATEOS

GOBLIINS 2

Una pareja con muchos recursos

¡Qué tragedia! El malvado Amoniak ha secuestrado al Buffon, hijo del rey Angoulafre. El mago Tazaar ha encomendado a dos simpáticos gobliins, Fingus y Winkle, un arriesgado viaje a través de tierras desconocidas para rescatar al príncipe y llevarle de vuelta a casa.



◆ PUEBLO ◆

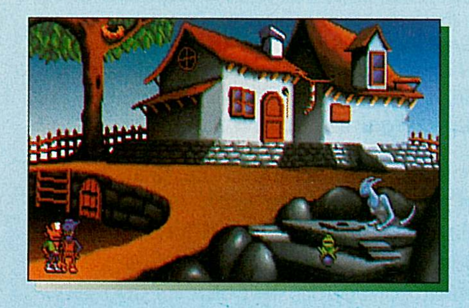
Aldea



★ Intenta coger el salchichón con Winkle. Mientras se ríen los dos viejos, coge la botella de leche con Fingus. Ve a la fuente.

★ Riega las flores con la botella. Coge y entrega una flor al cacique. Pon a Winkle encima de la trampilla y pulsa el botón con Fingus. Coge el salchichón desde el techo de la casa. Vuelve a la aldea.

Fuente



★ Usa a Fingus para activar la fuente y, cuando corra el agua, llena la botella con Winkle. Usa la botella con Winkle sobre el sapo y coge la piedra. Llama a la puerta y habla con el mago. Fingus debe usar la piedra en el mecanismo del tejado. Haz que Fingus baje el peldaño del mecanismo y sube con Winkle al tejado. Entra en la chimenea. Entra en la casa del mago.

★ Abre la puerta de la bodega con la llave grande. Coge el vino. Ve a la pantalla del gigante.

Casa del Mago



★ Mientras Winkle se sube en la cola del tigre, arrebata las cerillas de su boca con Fingus. Enciende la tetera con ellas. Pon agua en la tetera y caerá el poster. Empuja la tetera y coge la llave redonda. Usa la llave redonda con Fingus en el reloj de cuco. Cuando el cuco aparezca, arrójale la piedra con Winkle para conseguir la llave grande. Coge la llave y sal a la fuente.

Gigante



★ Fingus debe usar el salchichón en el pozo y, en ese momento, podrás pasar el perro con Winkle. Métete en el agujero del árbol con Winkle. Mientras Winkle agarra a la gallina, haz que Fingus la gopee con el salchichón. Coge el huevo con Fingus y entra en la madriguera. Enciende el fuego y pon el huevo en éste con Fingus. Da el vino y el salchichón al gigante. Sal de esta fase por detrás del gigante hacia los alrededores del castillo.

Juega con ventaja

ALREDEDORES DEL CASTILLO



Zanja

★ Debes ejecutar estas acciones muy rápidamente o tendrás que repetirlas: entra en la torre con Fingus. Coge la bomba y, mientras Fingus la sujeta, enciéndela con Winkle. Entra en la torre con Winkle. Coge la bomba y, mientras Fingus la sujeta, enciéndela con Winkle. Entra en la torre con Fingus. Coge la bomba y, mientras Winkle la sujeta, enciéndela con Fingus. Sube a la alfombra mágica y habla con Soka. Ve a la pantalla de Tom.
★ Usa el reloj de arena en la zanja y podrás cruzarla. Entra por la abertura con los dos gobliins y te encontrarás en el interior del castillo.

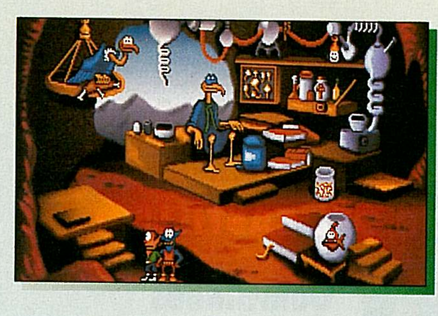
Tom



★ Haz caer la pelota con la piedra.Winkle debe entrar en la casa por la que se asoma el niño y, mientras Fingus entra por la puerta de arriba a la derecha, debe quitarle la pelota al niño. Da la pelota al jugador que tirará a canasta. Al rebotar la pelota, Winkle debe mover la canasta para desviarla. Cuando aparezca el alcalde, habla con él. Ve a la relojería y habla con Tom. Ve a la pantalla de Kael.
★ Usa la melodía en la puerta de la casa de abajo a la izquierda; sonará el reloj. Ve a la relojería y Tom te entregará el reloj de arena. Vuelve a la zanja.

Kael

★ Winkle debe usar la botella sobre la ninfa. Da de beber al árbol Kael con Winkle y sube a su mano. Sitúa a Fingus en la roca debajo de la rama. Mueve la rama con Winkle y Fingus cogerá la flor. Usa la flor en la piedra pequeña y una abeja te entregará su miel. Pon a Fingus en lo alto de la roca de la izquierda. Levanta la piedra pequeña con Winkle y, cuando salga la abeja, monta encima de ella con Fingus. Entrega la miel a la ninfa y recoge el hongo que ella señale. Llama a la puerta de Vivalzart y enséñale la seta para entrar en su casa.



Vivalzart

★ Pon el hongo en la máquina con Winkle, pero actívala con Fingus. Coge un gusano del frasco con Winkle. Pon a Fingus sobre la trampilla. Pulsa el botón de la estantería con Winkle y, mientras Fingus está colgado, arroja el gusano al buitre con Winkle. Echa la carne a la piraña y recoge el hueso. Sitúa a Fingus en la tapa del cubo de basura y entrega el hueso a Vivalzart con Winkle. Coge el elixir de la bondad y quita la pinza de la tubería. Usa la botella con los dos gobliins en el recipiente y ambos desaparecerán en el sueño del jazz.



Jazz

★ Usa el faro de la izquierda con Winkle para coger el palillo. Usando el palillo con la capucha, obtienes el caza-mariposas. Activa el muelle con Fingus para que aparezca el inflador, que Winkle podrá conseguir usando el faro de la izquierda. Activa el muelle con ambos gobliins para que se abra la puerta. Entra en ella con Fingus y usa la pinza con Winkle en el tubo de la base de la seta.
Atraviesa el agujero con Winkle. Fingus debe hablar con el guitarrista, y Winkle usar la red caza-mariposas para capturar las notas musicales que éste interpreta. Usa el inflador con Winkle en el saxofonista y Fingus atrapará al mosquito con la red. Ahora, usa el inflador con Fingus en el saxofonista y Winkle atrapará la nota musical con la red. Winkle debe usar el mosquito en el faro izquierdo para que toque el batería y Fingus pueda capturar la última nota musical. Como ya tienes la melodía, vuelve a Tom.

Juega con ventaja

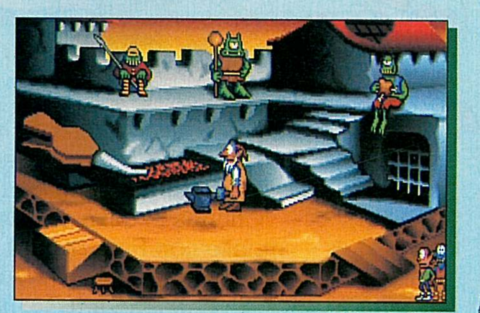
• INTERIOR DEL CASTILLO •



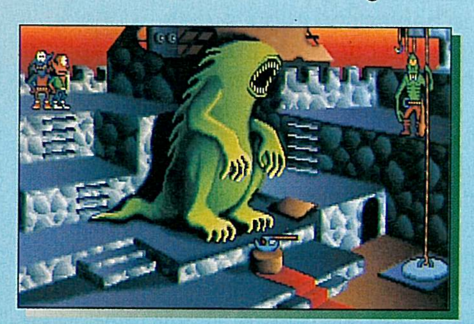
Guardianes

★ Coge la mayonesa y ponla cerca del guardián Gromelon. Sube con Fingus al tejado y salta encima de la mayonesa. Mientras mojas a Gromelon, quítale la espada con Winkle. Recupera la mayonesa. Cuando Winkle despierte al guardián Rustik, coge el chicle de la boca del guardián Estalopicus con Fingus. Usa el chicle en la cerradura del armario para conseguir el molde. Ve a la herrería.
★ Haz que Fingus entregue la carne al guardián Amidal para quitarle la dentadura. Usa la llave en el armario y coge un traje con cada uno de los gobliins. Ve a la pantalla del pozo.

Herrería



★ Entrega al herrero el molde y la espada. Habla con él. Usa el taburete con Winkle en el guardián Oto y, mientras le haces burla, arrebátale la lanza con Fingus. Salta con Fingus sobre el fuelle y el herrero te dará la llave. Mientras Winkle usa la mayonesa con Focus, Fingus debe usar el taburete para arrebatarle la carne. Coge el yunque y vuelve a la habitación de los guardianes.



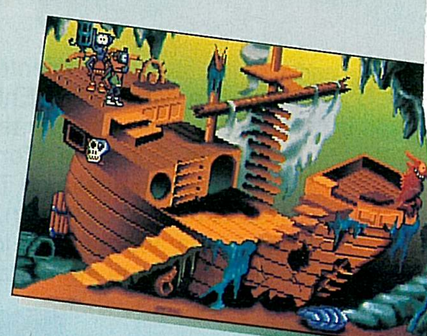
Pozo

★ Entra al subterráneo con Winkle y aparecerá una puerta. Mientras Winkle levanta el hacha, pulsa el botón con Fingus. La puerta se abrirá. Entra al subterráneo con Fingus.

Mientras el monstruo verde hable, debes entrar por la puerta con Winkle. Cuando el guardia Schawarzy se asuste, usa el taburete con Fingus en la polea para engancharle. Winkle debe usar la dentadura para asustar a Schawarzy y, después, arrojarle el yunque. Ahora ya puedes usar las escafandras para salir por el pozo hacia el mundo submarino.

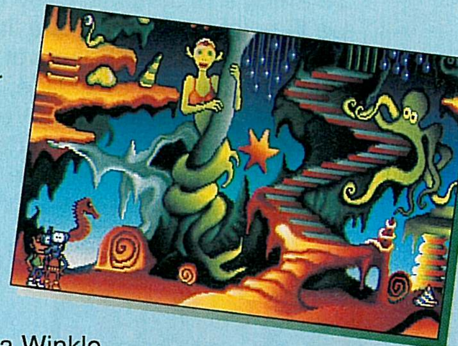
• MUNDO SUBMARINO •

Pecio



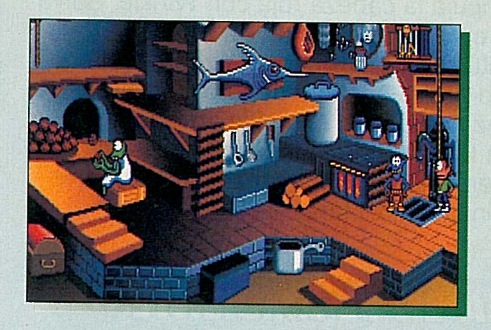
★ Ve a la pantalla de la sirena.
★ Pasa por la puerta con Winkle. Enciende la lámpara con Fingus y, cuando aparezca el pez-lámpara, atrápale desde lo más alto del mástil con Winkle. Usa el pez-lámpara en las rocas oscuras de la parte superior derecha marcadas con "???". Sitúa a Fingus en la gran concha. Enciende la lámpara con Winkle; cuando aparezca la morena, mueve el timón. Usa la estrella de mar en el baúl con Winkle y, cuando el cofre esté abierto, pulsa la estatua con Fingus para recoger la espada. Usa la espada en la calavera y coge el diamante. Vuelve a la pantalla de la sirena.

Sirena



★ Fingus debe usar el taburete con el hipocampo. Ve con Fingus al agujero que se encuentra en las escaleras. Toca la concha con Winkle y cógela con Fingus. Dirige a Winkle al agujero de las escaleras. Activa el hueco con Fingus subiéndote al hipocampo. Cuando se pare el guante, arrójale la concha con Winkle. Levanta la concha y obtendrás el guante y una estrella de mar. Ve al pecio.
★ Usa el guante en el Blob para recoger la botella con Fingus. Lee el pergamino que se encuentra en su interior. Coge la botella con Winkle y obtendrás la perla. Entrega la perla y el diamante a la sirena. Fingus debe entregar el pergamino al pulpo. Recupera el guante y el taburete. Sal por la puerta abierta.

EL REINO DE AMONIAK

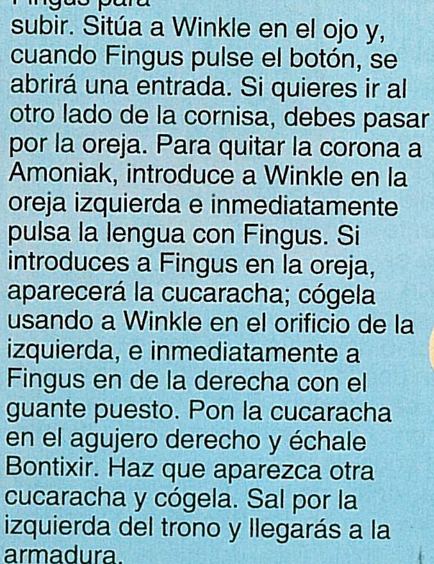


Despensa

★ Toca el pez espada con Fingus y recoge la sal. Levanta la tapadera con Fingus y, mientras, pon la sal en el hombrecito con Winkle. Recoge con Winkle la lima de los frascos. Mientras Fingus cuelga de la cuerda de la derecha, tira de la izquierda con Winkle. Usa la lima en la cadena de la jaula del Colibrius.
Coge una chincheta de la pared. Las siguientes acciones debes hacerlas rápidamente: echa sal con Winkle en las albóndigas. Cuando Oumkapok agarre al cocinero, pon una chincheta con Fingus sobre la caja en la que estaba sentado. Cuando arroje la albóndiga hacia arriba, debes echar Bontixir en ella con Winkle. Ve a la pantalla del trono.

Trono





★ Coge la pimienta. Para subir a la cornisa, usa el taburete con Winkle, y haz que éste ayude con sus manos a Fingus para subir. Sitúa a Winkle en el ojo y, cuando Fingus pulse el botón, se abrirá una entrada. Si quieres ir al otro lado de la cornisa, debes pasar por la oreja. Para quitar la corona a Amoniak, introduce a Winkle en la oreja izquierda e inmediatamente pulsa la lengua con Fingus. Si introduces a Fingus en la oreja, aparecerá la cucaracha; cógela usando a Winkle en el orificio de la izquierda, e inmediatamente a Fingus en de la derecha con el guante puesto. Pon la cucaracha en el agujero derecho y échale Bontixir. Haz que aparezca otra cucaracha y cógela. Sal por la izquierda del trono y llegarás a la armadura.
★ Coge al Príncipe Buffon. Vuelve a la armadura.



Armadura

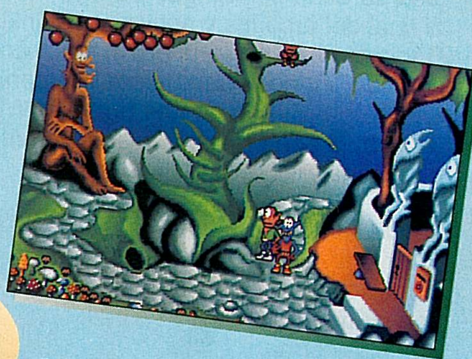
★ Coge la pluma del yelmo con Fingus y mójala en el bote de pintura. Pon a la cucaracha en el agujero, píntala de rojo con el pincel, y échale pimienta y Bontixir. Abre el yelmo y habla con el rey. Entrégale su corona. Vuelve al trono.
★ Sitúa al Buffon cerca de la máquina, pon a Fingus y Winkle debajo de ella. Actívala con el Buffon.

LA PLANTA GIGANTE

Pergamino



★ Debes mover el cuchillo dos veces. Para ello, coge el mango con Fingus y, rápidamente, la punta con Winkle. Coge con Fingus el señalador del libro y úsalo en la vela. Coge la cerilla y úsala con Winkle en el ojo. Lleva al Buffon al ojo y romperá las gafas. Coge el trozo de vidrio y úsalo con Fingus en el rayo de sol.
Recoge la bola de cera y úsala en el lacre del sobre. Usa el molde resultante en la cerradura. Coge la semilla y úsala en la aldea que aparece en el mapa. Sube a los tres personajes a la planta.



Planta

★ Habla con Kael. Entra en el agujero con Winkle y recoge la judía. Levanta la piedra, un topo aparecerá; dale la judía con Winkle y, mientras, quítale el gorro con Fingus. Winkle debe usar la cerilla en las manzanas y, cuando rebote

Winkle es un rebelde indomable que no cesa de gastar bromas. Fingus su contrapunto: el equivalente al "listillo" de la clase

ORDENADORES

Juega con ventaja

una de ellas, Fingus la podrá recoger con el gorro. Usa la manzana en el agujero. Come un hongo con cada gobliin y aparecerás en el sueño de los juguetes.

★ Pon al Buffon en la catapulta. Mientras un gobliin pulsa el botón, el otro debe saltar cuando aparezca la llave sobre la catapulta. Ve hacia la montaña por detrás de la planta.

★ Usa la llave en la puerta.



Juguetes

★ Sitúa a Fingus entre los bolos y, cuando la bola se detenga, salta sobre ella con Winkle utilizando la estrella de la derecha. Usa la bola en la tapadera con Winkle y haz que Fingus también se suba a ella. Activa la losa de la derecha con Fingus. Coge otra bola, sitúala en la tapadera y pon a Winkle en la catapulta. Activa otra vez la losa de la derecha. Toca la antena izquierda con Winkle. Salta con él encima de la burbuja cuando ésta se encuentre sobre la tapadera. Fingus debe saltar sobre la losa derecha.

Coge el imperdible. Coge otra bola, ponla en la tapadera y sitúa a Winkle en la catapulta, activando la losa derecha con Fingus. Ahora, mueve a Fingus hasta el final del arco iris y activa con Winkle la losa superior. Rápidamente, pulsa el botón con Winkle y, acto seguido, Fingus debe pulsar la antena izquierda para encerrar al Buffon en una burbuja. Winkle debe explotar la burbuja con el imperdible. Automáticamente, volverás a la planta.

Montaña



★ Para subir una piedra de una plataforma a otra, un gobliin debe sostenerla y el otro recogerla desde la plataforma superior. Sube la piedra hasta la tercera plataforma. Sitúa a un gobliin encima del león y arrójale la piedra. Empuja la cabeza roja. Sube la piedra hasta la segunda plataforma. Sube a Winkle en el león y arroja la piedra con Fingus. Entra con Winkle por el agujero izquierdo. Sitúa a Fingus sobre el león y empuja la cabeza roja con Winkle. Salva la partida, ya que esta zona es difícil. La roca se moverá cuando sitúes a Fingus sobre la zona marcada como "!!!". Cuando esté a la altura de Winkle, salta hacia ella. Una vez arriba, usa a Winkle en la roca pequeña cerca de la jaula para que Fingus pase al otro lado. Usa la lima en la jaula y recupera la llave. Vuelve con los tres personajes a la planta.

• MAGIA EN EL AMBIENTE •



Laboratorio

★ Usa el agua en el Buffon. Coge el lápiz y úsalo tres veces con Winkle en la pizarra. Coge la esponja. Fingus debe usar el lápiz en el cuadro del mago y, mientras, Winkle tiene que saltar sobre el sillón para recoger el boomerang. Usa la jarra sobre Tazaar que arrojará un palillo. Rápidamente, arroja el boomerang al palillo con Winkle. Este debe usar el palillo en el esqueleto. Ahora, usa la esponja en el charco. Mientras Winkle acciona la pipa, Fingus debe usar la esponja húmeda sobre las volutas de humo que aparecen. Atraviesa la puerta que acaba de surgir y llegaras al Reino de la Muerte.

Reino de la muerte



★ Sitúa a Fingus en el ojo de la derecha. Winkle debe saltar desde la zona marcada con "!!!". Coge el ratón y úsalo en el lodo. Salta sobre el cocodrilo. Cuando Amoniak intente coger a Fingus, arroja el boomerang con Winkle hacia los dientes de arriba. Antes de que el pequeño demonio devuelva el Buffon a Amoniak, haz saltar a un gobliin desde la zona de "!!!" para que el ojo alcance al sicario de Amoniak. Pon la esponja en la roca. Sitúa al Buffon en el ojo y salta con Winkle desde "!!!". Cuando caiga el agua de la esponja, usa el lápiz sobre ella con Fingus. Antes de que desaparezca, abre el picaporte con Winkle. Por fin, los tres héroes vuelven a casa.

ANTONIO GREPPI

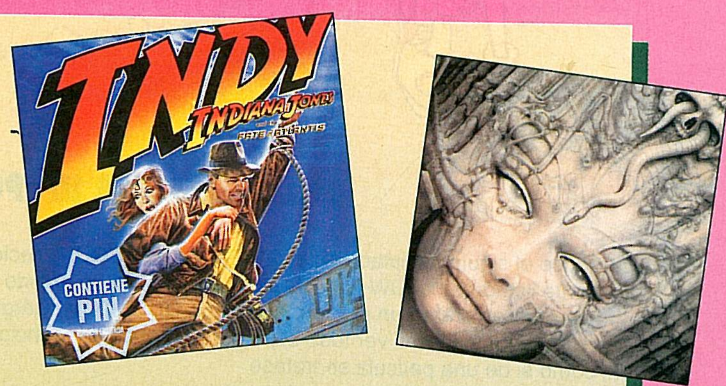
Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

1. ALONE IN THE DARK ↑
2. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ↓
3. LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES ↓
4. A-TRAIN =
5. LEATHER GODDESSES OF PHOBOS =
6. CAMPAIGN ↑
7. GREAT NAVAL BATTLES ↓
8. LURE OF THE TEMPRESS ↑
9. ETERNAM ↑
10. ECO QUEST ↑

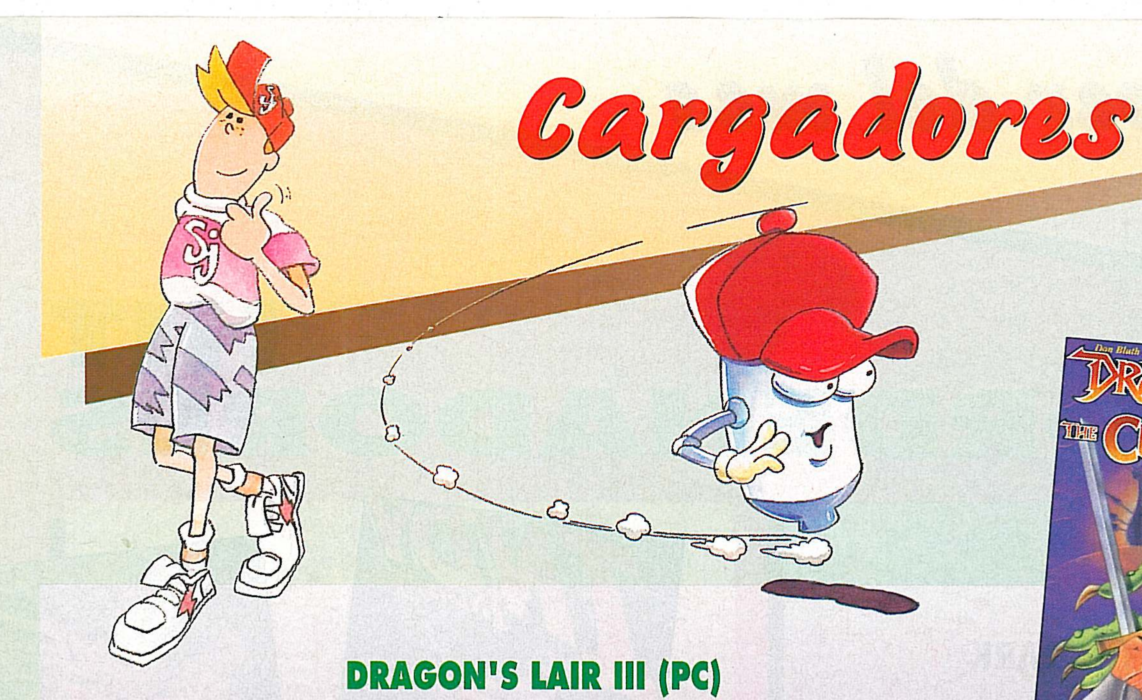




AMIGA

1. STREET FIGHTER II ↑
2. DARK SEED ↑
3. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS ↓
4. CRAZY CARS III ↑
5. SIM EARTH ↑
6. HUGO ↑
7. AV-8B HARRIER ASSAULT ↑
8. CAMPAIGN ↑
9. WWF EUROPEAN RAMPAGE ↓
10. ARMA LETAL 3 ↓

Cargadores



DRAGON'S LAIR III (PC)

Introduce el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Teclea el siguiente listado en el GW–BASIC y haz RUN, si no ha habido ningún error se creará un programa llamado CDL3.COM. Cárgalo antes de jugar y podrás ver todo el juego, sin pausa, de principio a fin, como si de una película se tratase.

```
10 'Generador de cdl3.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"cdl3.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "cdl3.com creado correctamente":SYSTEM
60 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB47000000003D000F7538558BEC501E",1125
210 DATA "51568B46023D330075248B46048ED8C7",1413
220 DATA "06BA269090C606D426EB33C08ED8FA2E",2104
230 DATA "A10201A340002EA10401A34200FB5E59",1266
240 DATA "1F585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD21",1348
250 DATA "2E891E02012E8C060401BA0601B81025",843
260 DATA "CD21BA4901CD27",742
```

RISKY WOODS (PC)

Con este cargador serás invulnerable en todas las fases del juego, simplemente crea CRISKY.COM a partir del listado que te ofrecemos y cárgalo antes de jugar.

```
10 'Generador de crisky.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R",#1,"crisky.com",1
30 FIELD #1,1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 8
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$,2*J-1,2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
100 PUT #1,I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "crisky.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB5600000000C606C80B63909090903D",1472
210 DATA "001A753E558BEC501E068B46023D90A4",1361
220 DATA "752C8B46048EC00E1F565751BE0601BF",1395
230 DATA "1B07B90900F3A4595F5E33C08ED8FA2E",1810
240 DATA "A10201A340002EA10401A34200FB071F",1121
250 DATA "585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD212E",1363
260 DATA "891E02012E8C060401BA0F01B81025CD",1011
270 DATA "21BA5801CD27",552
```



Consejos y trucos

LHX ATTACK CHOPPER

PC

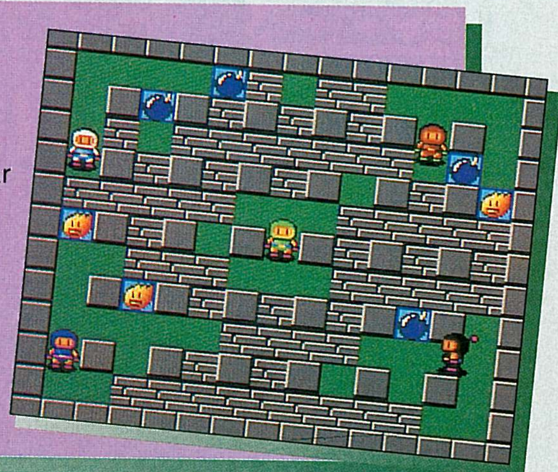
Cuando te quedes sin misiles o sin fuel, pulsa a la vez las teclas CONTROL y R. El depósito de tu helicóptero será rellenado, pero no recibirás puntos ni medallas.

DYNABLASTER

PC

Algunos passwords para avanzar más rápido:

2-1: MOZLEETN
3-2: MCYAHTCP
4-5: UBCHQSLG
5-2: MKONTWVA
6-2: UKHHWIAV
7-5: MWEESNNA





ROBOCOP 3

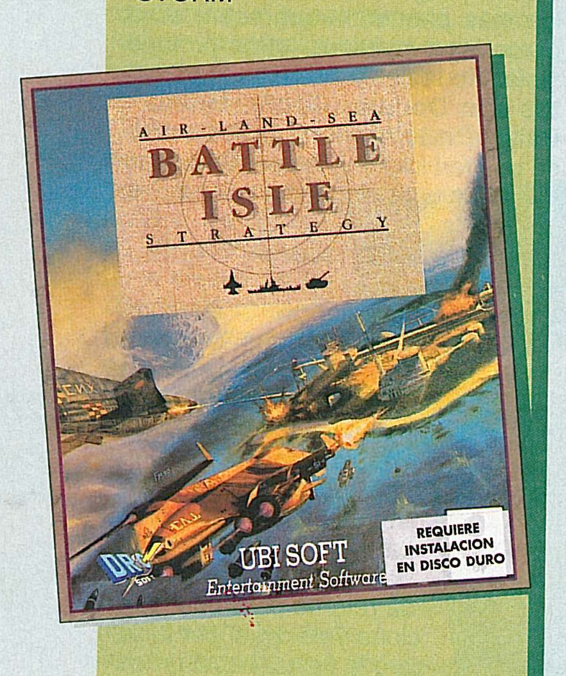
AMIGA

Para conseguir invulnerabilidad durante el transcurso del juego, y mientras dejas pulsada la tecla SHIFT, teclea esta secuencia, espacios incluidos:
THE DIDY MEN

BATTLE ISLE

PC

Si quieres acceder a un par de niveles secretos, introduce los siguientes códigos:
EUROP
STORM



COOL CROC TWINS

AMIGA

Aquí tienes todos los passwords del juego:

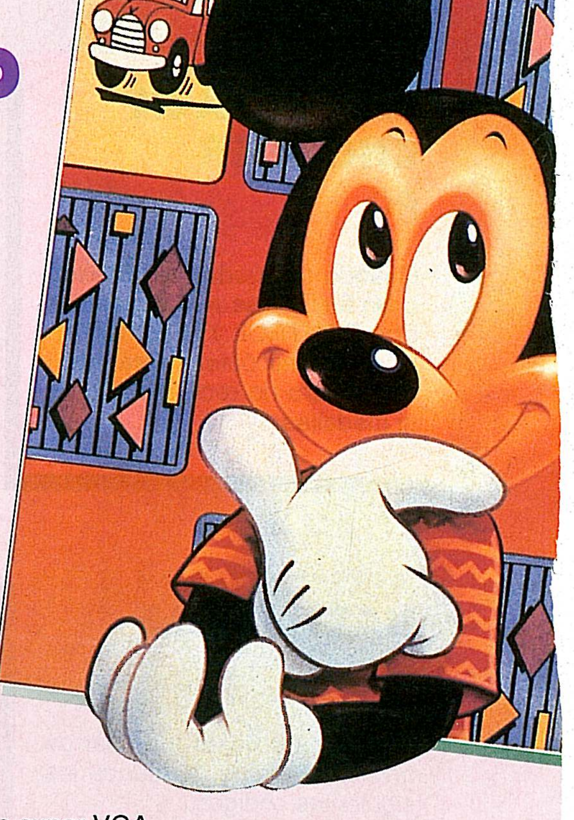
TRIAX
DREAM
MUNGO
JANKO
HENRI
DOORS
FLOYD
BRUNO
MONEY
HUMAN
GIRLS

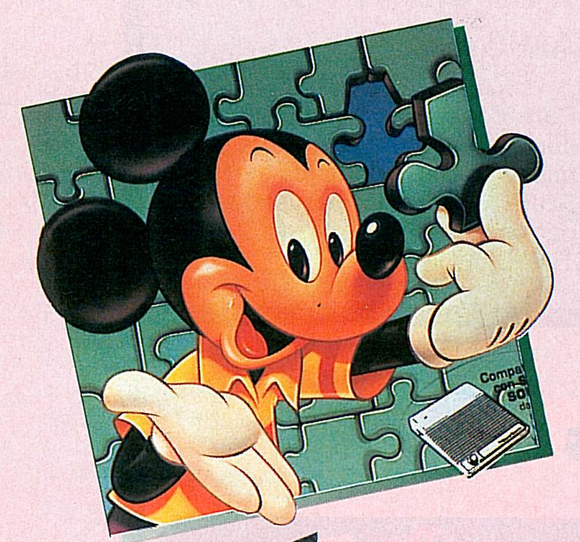


LECCIONES DE MAGIA E INGENIO

Mickey, profesor y amigo

La todopoderosa Disney sigue mimando a los más pequeños con una serie de programas educativos en los que Mickey es el máximo protagonista. Cinco de ellos han llegado a España para educar y divertir a niños desde los dos años en adelante. Aprender números y letras, reconocer formas y colores, ejercitar la memoria o perfeccionar la capacidad lógica del usuario se convierte en un ejercicio lúdico salpícado del mágico mundo de la fábrica de sueños Disney.



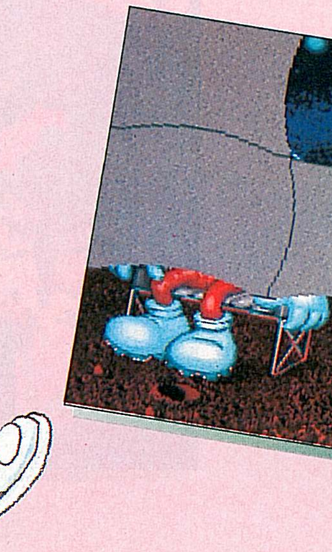


El software que presenta **Disney** está íntegramente traducido al castellano, lo que representa una labor complicada y ardua, ya que el material es abundante. El único inconveniente viene representado por pequeños errores de sintaxis en los que no se aplica convenientemente el género de las palabras –en el caso del **ABC**–, o se producen despistes –en el **1,2,3**– cuando Goofy repasa las compras en el supermercado. Aunque uno de los juegos de memoria necesita poco más de 300K, el resto oscila alrededor de 1,4 megas de ocupación en disco duro. Todos ellos son compatibles con tarjetas de sonido e incluso dos de ellos con el *Sound Source.* Las voces están digitalizadas y soportan ratón, joystick y tarjeta super VGA.

En los programas destinados para los más pequeños aparecen, como personajes invitados, otros protagonistas de la casa. Los más importantes son Donald, Goofy, Minnie y Daisy. En la mayoría de los casos, se pueden imprimir las pantallas para que sean posteriormente coloreadas.

De la feria al teatro

Podemos comenzar por el abecedario. **ABC** nos transporta desde la casa de Mickey hasta una feria, denominada con el vocablo francés "kermesse". Tras elegir entre minúsculas y versales, Mickey aparece dormido. Basta con activar la tecla de retorno para que reaccione y se dirija, por la casa o la fiesta, hacia un objeto que comienza con la





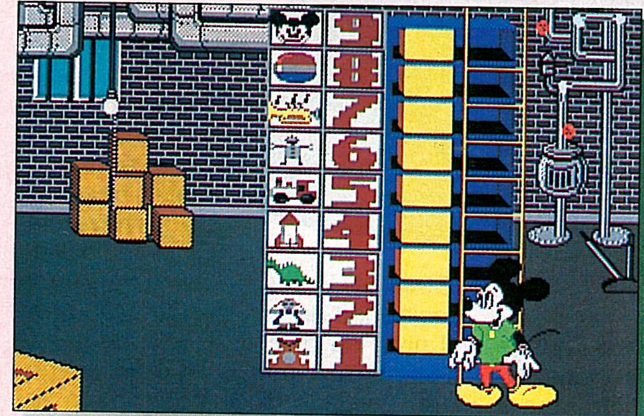
Los personajes de Disney están locos por la música. Este es uno de los puzzles con los que se puede trabajar.

inicial que nosotros le proponemos. Por ejemplo, la "z" dará paso a la palabra "zanahoria", que aparecerá sobreimpresionada en la pantalla. La pronunciación, clara y no demasiado rápida, favorece el aprendizaje del niño. Consta de más de diez escenarios y 80 respuestas animadas diferentes.

El regalo para la fiesta de cumpleaños se prepara a través de este complejo mecanismo. El usuario debe elegir uno entre los nueve que se ofertan.

En el caso de **1,2,3**, la excusa se encuentra en la preparación de una fiesta de cumpleaños. Al arrancar el programa, éste selecciona uno de los personajes amigos del protagonista. Acto seguido, Mickey elige un punto de destino e, ineludiblemente, pasará por la oficina de correos, el supermercado, colaborará en la elección de un regalo sorpresa y repartirá la comida entre los diversos invitados.

Cada uno de los diez personajes tiene una numeración y, a cualquiera de ellos, se les puede invitar a través de la oficina de correos. En caso de duplicación, el ordenador contesta que ese personaje ya ha sido invitado, con lo que se incentiva la capacidad de retención. En la fábrica de juguetes se elige un regalo sorpresa entre la oferta inicial, mientras que en el supermercado debemos comprar todo lo necesario para disponer la fiesta: globos, hamburguesas, piezas de fruta, patatas fritas... Una vez repleto el carro con los números elegidos en cada uno de los apartados, Goofy –convertido en cajero– los recuerda. Para favorecer todavía más el conocimiento de los dígitos, está la hora del reparto: debemos escoger las cantidades que destinamos a cada invitado. Si pensamos que Goofy es más comilón, le podemos dar dos hamburguesas o ración doble de patatas fritas; o, quizá, optemos por darle más caramelos a Minnie para hacerle la vida más dulce. Mickey visita cuatro lugares distintos, y tiene a su disposición nueve vehículos a lo largo de 18 escenarios diferentes y más de 60 respuestas animadas.



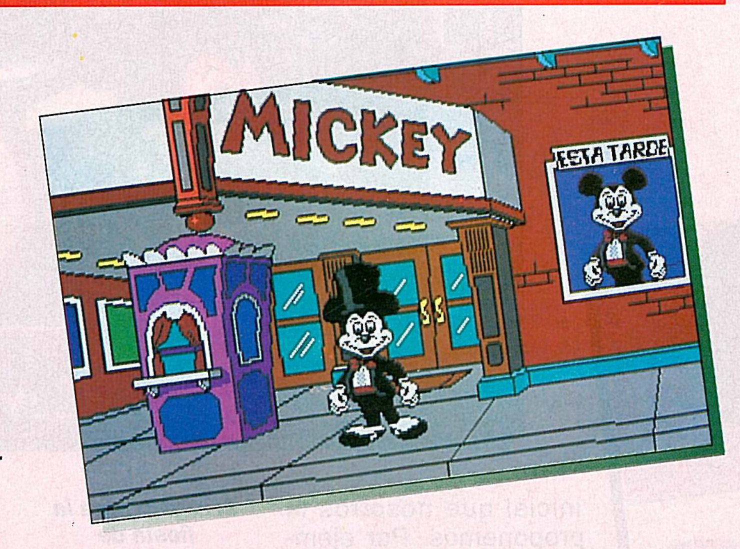
Vamos con las letras. Si hemos escogido mayúsculas y tecleamos la "P", Mickey cogerá un paraguas.

Para terminar con los más pequeños, **FORMAS Y COLORES** conduce a Mickey a un teatro en el que ejerce como prestidigitador o malabarista. *"Malabarear"* es la palabra elegida por Minnie cuando le presenta ante

Juega y aprende

un público entusiasta entre el que se encuentran Goofy, Donald y sus sobrinos, Daisy, el Tio Gilito, y un cansino Pluto que se estira en el pasillo. Gracias a una plantilla especial, que ocupa la parte superior izquierda del teclado, los usuarios pueden elegir entre formas y colores. Mickey juega con diversas piezas, encuentra un pequeño animal que extrae de su chistera mágica, o ejecuta números especiales en los que va sacando de la nada diversos objetos que completan el escenario.

Mickey ante la puerta del teatro en el que hace de mago y malabarista con colores y formas. Los juegos para memorizar incluyen personajes y objetos que se deben emparejar.



Aparte de reconocer ocho colores,



éstos se utilizan con cinco formas distintas: rectángulo, óvalo, cuadrado, triángulo y círculo. Gracias a ellos se pueden distinguir desde árboles de Navidad a semáforos, o desde calabazas a edificios enteros. Mickey lleva a cabo tres números de magia diferentes con centenar y medio de respuestas animadas. Se dispone de más de 130 objetos y más de 35 dibujos que también pueden ser impresos.

Lógica y memoria

A partir de cinco años podemos comenzar por **JUEGO PARA MEMORIZAR.** Las reglas indican que debemos emparejar cartas que, como si fueran una baraja, se colocan boca abajo en la pantalla. Se elige entre personajes Disney, objetos comunes o palabras de uso frecuente, lo que nos lleva a combinar imágenes con palabras. Para una mayor diversión, se pueden incorporar cartas suerte y cartas bomba. Las primeras permiten emparejar el próximo –o el anterior– naipe levantado, mientras que las segundas ceden el turno al otro jugador, caso de que se haya elegido esta opción.

Otros alicientes se enmarcan en la posibilidad de escoger en cada caso el nivel de dificultad. Así, podemos decantarnos por 5, 15 ó 24 imágenes. También disponemos de la llamada opción "marcador", que permite grabar los progresos que los niños hacen durante el aprendizaje. Un cronómetro posibilita ver las cartas durante el tiempo que hayamos pactado e, incluso, también se pueden ver a hurtadillas. ¡Ojo a los tramposos!

Finalmente, llegamos a los **PUZZLES.** Existen quince imágenes distintas, a cual más divertida, que se descomponen en 4, 8, 16, 32 ó 64 piezas, según sea el nivel de dificultad elegido.



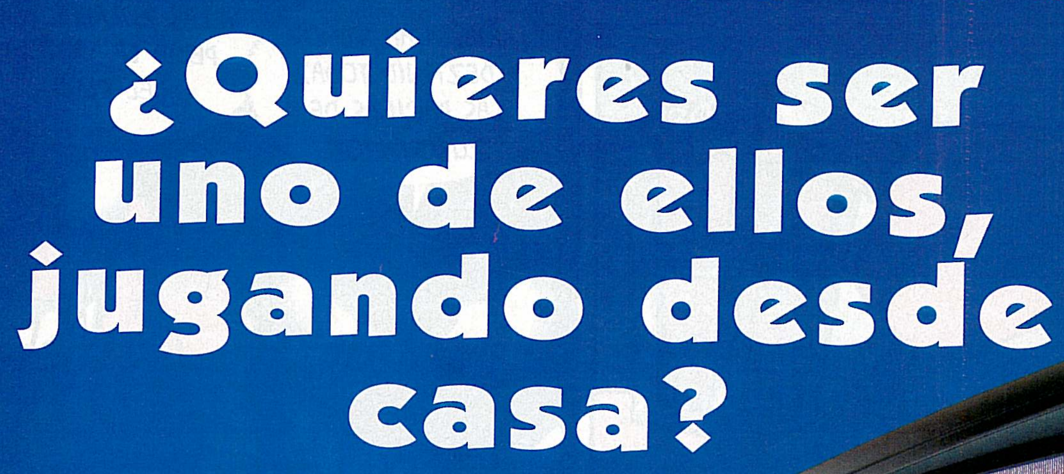
En cuanto a la forma de las piezas, éstas son cuadradas o con la forma ya estandarizada e irregular de los rompecabezas que se comercializan habitualmente.

Se dispone también de la opción "peek" –mirar a hurtadillas– y la forma de encaje de las piezas es realmente sencilla. Sólo hay que llevar cada una de ellas al sitio que creamos es el idóneo. Con un click en el ratón, el joystick o el teclado, encajará si es la ubicación correcta, porque, en caso contrario, no atenderá a nuestra indicación. Además, una vez completado cada puzzle, tendremos un regalo. Basta con una orden para que tengamos una acción animada con los elementos que existen en cada una de las pantallas. El reloj y los cuadros guía son elementos que ayudan y dificultan, respectivamente, el desarrollo de este programa.

M. BARRERO

SOLO SOCIOS CON TARJETA

¿Quieres ser uno de ellos, jugando desde casa?



CADA VIERNES PUEDES TENER UN TELEFONAZO CON PREMIO. TU PUEDES SER EL ELEGIDO PARA SER NUESTRO "SUPER TRONCHI", TE LLAMAREMOS A CASA Y TE HAREMOS UNA PREGUNTA EN DIRECTO DESDE EL PROGRAMA SUPER JUEGO DE ANTENA 3. AL CONTESTAR CORRECTAMENTE PODRAS APOSTAR POR UNO DE LOS DOS EQUIPOS Y LLEVARTE EL MISMO PREMIO QUE ELLOS. ¡ANIMATE Y ENVIANOS EL CUPON LO ANTES POSIBLE!

Recorta y envía este cupón a ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. C/O'Donnell, 13 - 28009 Madrid.

Nombre y Apellidos:

Dirección: C.P.: Población:

Provincia: Telf.: Edad: Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Modelo de ordenador o consola que posees:

NO OLVIDES INDICAR EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "EL SUPER TRONCHI DE ANTENA 3"



KIOSCO
¡QUE RARO! ¿POR QUE ESTARA CERRADO EL KIOSKO A ESTAS HORAS?
¡¡JUA, JUA!! VAMOZ A DEZTRUID TODAZ LAS PAGINAS DE ZUSCRIPCION
Y LAS ZOLAPAS PARA PEDID LA TADJETA DEL CLUB
YA NO HABRA TADJETAS PARA NADIE
CIEDA EL PICO FEDEDICO Y MAZCA DE NUEZTRO APEZTOCHICLE
¡GLUB!
SALIR RAPIDAMENTE Y SOLTAR A FEDERICO
LES CAPTURAREMOS CON EL ASPIRADOR BURBUJA
¡YA LOS TENEMOS!
¿PORQUE NO TE QUITAS EL CHICLE DE LA BOCA?
GRAFIAF POF FALVARME



¡SOLTADME CHICLES APESTOSOS!
¡CIELOS!
¡ZON ELLOZ!
¡Y CON LAS PIERNAS EN ALTO!
¡HUYAMOZ! ¡NOZ PERSIGUEN!
¡PUAG!
ESOS MOCOCHICLES NUNCA APRENDERAN. ROMPIENDO LAS SOLAPAS DE LAS REVISTAS NUNCA CONSEGUIRAN TENER LA TARJETA DEL CLUB
¡Si! y además de ser socio del club Súper Juegos como lo es Super Joy y como nuestro amigo Mix, esta tarjeta te hace jugar con estas otras ventajas:
•Concursar en el programa Súper Juego de Antena 3 Televisión.
•Poder comprar, vender o intercambiar con otros socios del club.
•Descuento seguro en todas las compras que hagas en tu centro Canadian. Y sin olvidar las súper ofertas de:
canadian
Tel.: (91) 559 70 05
POP & soft
Tel.: (91) 611 65 83
Avda. Petróleo, s/n, Nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Y recuerda que si quieres hacerte con la tarjeta rellena el cupón de la solapa que aparece en la última página de esta revista.
CLUB
canadian
LOS súper juegos

OFERTAS SOLO VALIDAS PARA MARZO

SOLO PAR

SIN GASTOS DE ENVIO

canadian

BATTELMASTER
P.V.P.: 7.525
SOCIOS 6.590

PRO PAD SUPER NINTENDO
P.V.P.: 3.390
SOCIOS 3.050

CLUB canadian Los Super juegos

POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA GAME BOY REGALAMOS LUPA NUBY 6C-6
SOCIOS 13.430

PELICULA WALT DISNEY "BASIL EL RATON DETECTIVE"
P.V.P.: 2.995
SOCIOS 2.695

POR LA COMPRA DE UNA CONSOLA MEGA DRIVE MEGASONIC REGALAMOS UNA CAJA DE PINS COLECCION SONIC
SOCIOS 22.900


A SOCIOS
OFERTAS SOLO VALIDAS PARA MARZO
KICK OFF (NES)
P.V.P.: 8.400
SOCIOS 7.200
SUPER KICK OFF (SUPER NINTENDO)
P.V.P.: 9.990
SOCIOS 8.490
XENON 2 + QUARTH (GAME BOY)
P.V.P.: 8.490
SOCIOS 5.490
GASTOS DE ENVIO 250 PTAS
TELEMACH
(PARA NINTENDO, SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE)
TELEMACH
(PARA PC)
P.V.P.: 7.600
SOCIOS 6.100
4 JUEGOS EDUCATIVOS INGLES POR EL PRECIO DE UNO
P.V.P.: 5.400
SOCIOS 3.990



ESPAÑA, PRIMER PAIS EUROPEO QUE DISPONE DE TELEVISION INTERACTIVA



Poltergeist en casa

En los Juegos Olímpicos de Barcelona, TVE inició las primeras pruebas de televisión interactiva. Mediante un decodificador, que integra una impresora, y un mando a distancia, el usuario de este servicio puede participar, demandar y enviar información sobre cualquier programa de la pequeña pantalla. Las posibilidades del medio se amplian así hasta límites de ficción.

Información, educación y formación, sondeos de opinión, concursos, publicidad interactiva y telecompra, son sólo algunas de las posibilidades que ofrece este servicio promovido por **Interactive Televisión S.A.**, que ha invertido cerca de tres mil millones de pesetas en su investigación y desarrollo. El sistema es difundido a través de la señal emitida por la cadena pública.

Para acceder al servicio, que actualmente ya está en funcionamiento, es necesario adquirir un decodificador que integra una impresora térmica y cuyo precio ronda en torno a las 29.000 pesetas. Este equipo estará conectado al televisor, a la red y a la línea telefónica y puede comprarse en más de 30.000 tiendas de electrodomésticos, imagen y sonido.

Las posibilidades

En la actualidad, ya se pueden visionar interactivamente programas como "Un, dos, tres...", "El precio justo", "El tiempo", "¡Hola Raffaella!", "Picnic", así como "El Menú del Día" y alguna película. En líneas generales, esta forma de ver la televisión ofrecería las siguientes posibilidades:

◆ **INFORMACION COMPLEMENTARIA.** Se amplían los datos que se ofrecen en un programa al mismo tiempo en que éste se emite, ya sean meteorológicos, gastronómicos, telediarios, resultados de juegos, loterías, información bursátil... En estos casos no es necesaria la llamada telefónica porque se recibiría a través de la señal de televisión; pero, además, el usuario podría solicitar datos –aunque el televisor no se encuentre en funcionamiento– a los centros disponibles en la red videotex española (**Ibertex**) a través de la línea telefónica, y obtener la documentación mediante la impresora térmica.

◆ **EDUCACION Y FORMACION.** La televisión interactiva amplía y aumenta las posibilidades de realizar cursos o programas educativos a distancia que podrán seguirse tanto a través de vídeos, o mediante espacios especialmente concebidos para la interacción entre el profesor y el alumno; es decir, como si se encontraran ambos en un aula. Preguntas, dudas, correcciones o, incluso, pronunciación en cursos de idiomas, podrán ser realizados en cualquier momento.

◆ **SONDEOS DE OPINION.** Cuando sea requerido, el televidente podrá emitir su juicio sobre cuestiones de actualidad o de interés general en base a un esquema de preguntas cerrado. Esta opción permite realizar



Con un mando a distancia, el telespectador demanda servicios o da órdenes a la central de proceso de datos.



Participar en concursos, solicitar información general, datos meteorológicos o situación del estado de las carreteras, son algunas de las posibilidades que ofrece la televisión interactiva.

sondeos de forma rápida y obtener resultados incluso antes de de finalice el programa.

◆ **CONCURSOS.** Esta aplicación funciona en colaboración con la emisión de un espacio. Permite participar a los telespectadores de forma directa y en tiempo real o, incluso, en concursos ya emitidos.

◆ **PUBLICIDAD INTERACTIVA.** Anunciantes y agentes de publicidad pueden ofrecer la posibilidad de participar a los usuarios en sus spots mediante información codificada adicional. Al emitirse el anuncio se activan los terminales que están sintonizando el canal en cuestión y aparece un mensaje en el *display* del terminal. La intención es ofrecer un valor añadido a los consumidores en forma de ofertas, cupones de descuento, regalos... Los mensajes y promociones pueden ser enviados a todas las unidades instaladas o de forma segmentada.

◆ **TELECOMPRA.** Los usuarios podrán comprar y pedir información desde su casa sobre aquellos productos que sean ofrecidos a través del canal de TV, ya sea en espacios publicitarios o en programas dedicados especialmente a esta actividad.

◆ **COMPRA A DISTANCIA.** Ofrece la posibilidad de elegir la compra mediante catálogo tradicional o en vídeo. Los productos son identificados con un código determinado que el usuario del sistema introduce después de haber tecleado, mediante el mando a distancia, su código de seguridad. La impresora ofrecerá un ticket que sirve como recibo del pedido efectuado y en el que también se especifica el plazo que tardará en recibir la mercancía solicitada. Además, en un futuro no muy lejano, el servicio de televisión interactiva podrá ofrecer más aplicaciones como servicios bancarios a domicilio o venta de entradas para cines y espectáculos; así como realizar colectas y recaudaciones benéficas, entre otras.

Cómo funciona

La señal interactiva que produce el centro de codificación de **Interactive Televisión** es difundida por la cadena de televisión con codificación, *VISO* (Video Interactivo por Señal Oculta), junto a la que transporta la programación normal. Una vez recibida en el domicilio del usuario, el *UIU* (Unidad Interactiva Universal) decodifica la señal. Este equipo dispone de una pantalla alfanumérica y una impresora térmica para comunicarse con el espectador. También integra un microprocesador con capacidad suficiente para soportar localmente las aplicaciones, que se conecta a la línea telefónica mediante un módem para acceder a centros de proceso de datos. Un mando a



Con este servicio el usuario participa en la programación





Programas como el popular "El menú del día", "Un, dos tres", "¡Hola Raffaella!" y alguna que otra película, han sido los primeros programas interactivos de TVE.



distancia informará al sistema de las órdenes dadas por el espectador.

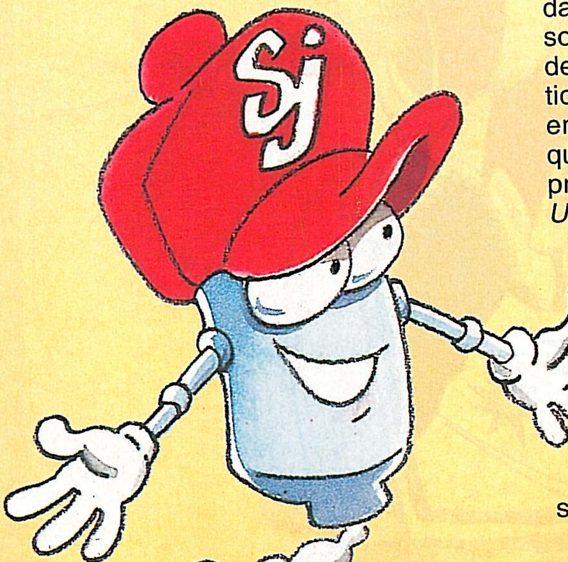
La arquitectura de comunicaciones está formada por la **Red Telefónica Conmutada** (RTC), de las redes de **Ibertex** e **Iberpac** y de los centros de proceso de datos.

El codificador



Se trata de un dispositivo, cuyas dimensiones son de 295x75 milímetros de frontal y 195 milímetros de profundidad, que incorpora o elimina señales *VISO* a las de vídeo que pasen por él. Constituye el elemento principal del centro de codificación de **Interactive Televisión**, lugar donde se encuentra el software de las distintas aplicaciones interactivas que determina qué información debe enviarse junto con la señal de vídeo de un determinado programa o spot publicitario, de acuerdo con el guión establecido por la aplicación.

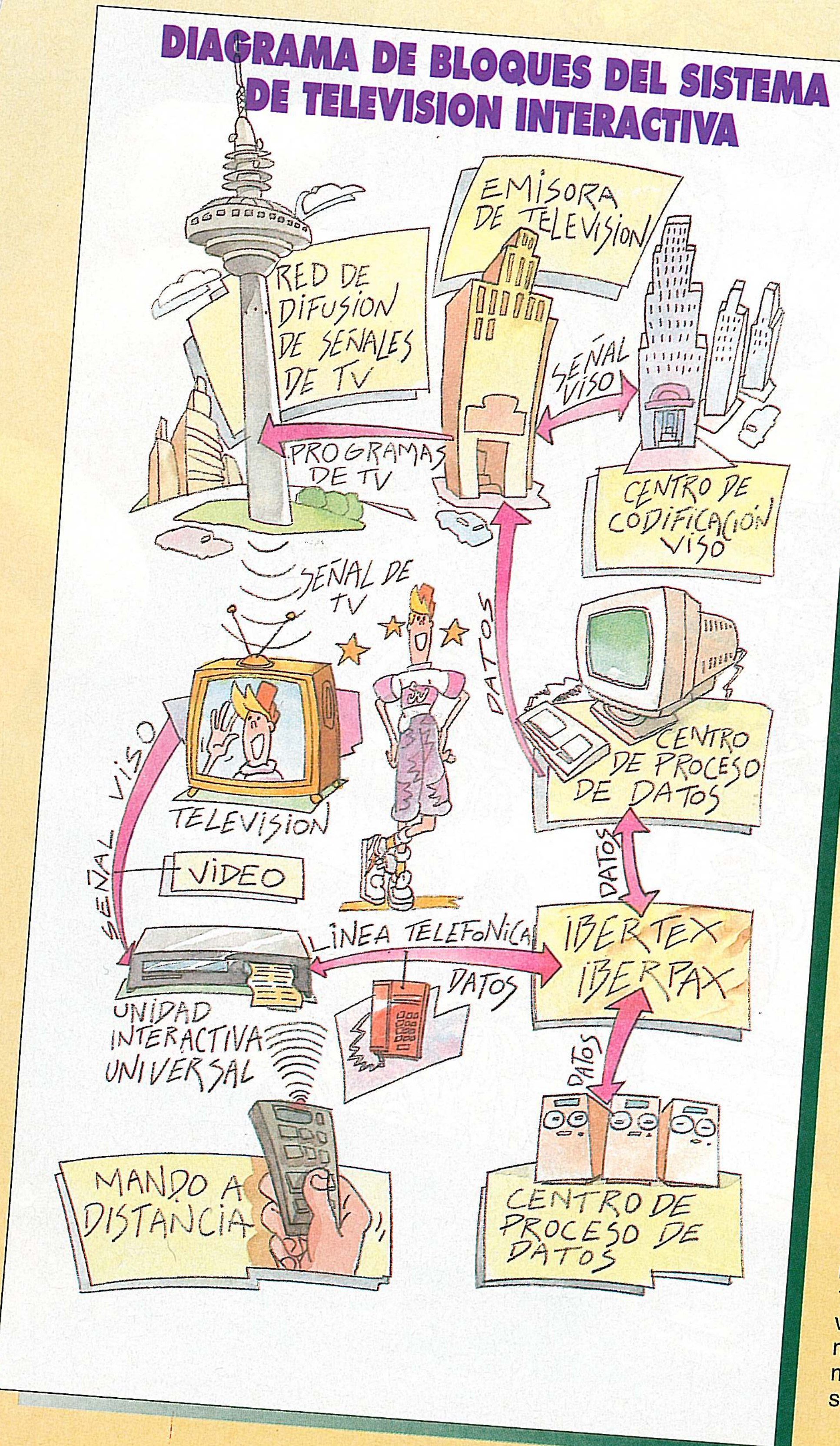
Por su parte, el terminal *UIU* es el dispositivo que utiliza el espectador para conectarse al servicio. Su apariencia es la de un pequeño aparato de electrónica de consumo, del tamaño de un ordenador portátil. Su función es recibir la programación codificada y convertirla en mensajes que aparecen en el *display* de la unidad. En la gran mayoría de los casos, tanto las respuestas como las demandas de los usuarios son gestionadas por el propio terminal. Sin embargo, algunas aplicaciones requerirán la conexión a un centro de proceso de datos. En este caso, la *UIU* efectuará, de forma automática, una llamada gracias a un módem interno, que conectará con los centros de proceso de datos a través de las redes telefónicas e **Ibertex**.



La UIU

Esta unidad se compone de seis elementos: la pantalla, el mando a distancia, la impresora, el receptor *VISO,* un altavoz y un módem; conectados a un microprocesador que coordina todas las funciones. La pantalla consiste en un visualizador de tubos de descarga de gases fluorescentes en vacío, con capacidad para hasta 20 caracteres, donde se visualizan los mensajes re-

En la actualidad la unidad decodificadora puede adquirirse en más de 30.000 tiendas de electrodomésticos, imagen y sonido. Su precio es de 29.000 pesetas



La señal interactiva que produce el centro de codificación es difundida por la cadena pública y se denomina VISO (Vídeo Interacitvo por Señal Oculta).

cibidos por el terminal y se guía la actuación del telespectador. Este puede actuar cómodamente con sólo accionar un pequeño mando a distancia, que se comunica con el terminal mediante rayos infrarrojos. Una impresora térmica proporciona al usuario datos escritos tales como recetas, cupones, recibos, y cualquier información solicitada por el consumidor.

El receptor *VISO* (Vídeo Interactivo de Señal Oculta) recibe la información del programa interactivo e identifica la existencia de código *VISO*. Este terminal proporciona una señal de vídeo idéntica a la de entrada a conveniencia del consumidor.

Para permitir las conexiones con los centros de proceso de datos, el terminal equipa un módem tipo V23 (1200/75 baudios, *half dúplex*) con marcación automática decádica y multifrecuencia, pero sin respuesta automática. Además permite la conexión con la red **Ibertex,** ya que es del mismo tipo de los utilizados en los terminales de **Videotex.**

La Unidad Interactiva Universal está equipada también con un generador de tonos *DTMF,* lo que permite el acceso a bancos de datos tipo **audiotex** (aún poco desarrollados en España). La información puede entonces ser escuchada mediante un altavoz que incorpora el equipo en su interior.

La conexión a la línea telefónica se realiza mediante dos conectores R-11, uno apara unirse a la roseta universal, y el otro para comunicarse mediante un aparato telefónico, como si de un contestador automático se tratase.

ALONSO DE VIANA-CARDENAS



Márcalos con un círculo, rellena el cupón y séllalo en tu centro CANADIAN más próximo, antes del 26 de Marzo. El sorteo se celebrará en directo el sábado 27 de Marzo de 1993 en el centro CANADIAN de Alicante en la calle del Teatre, 29. De 12.00 H a 13.00 H. Participarás en el sorteo de:

1 GAME GEAR

25 PINS SURTIDOS

1 DUNGEONS AND DRAGONS

Nombre y Apellidos:

Dirección: C.P.:

Población: Telf.:

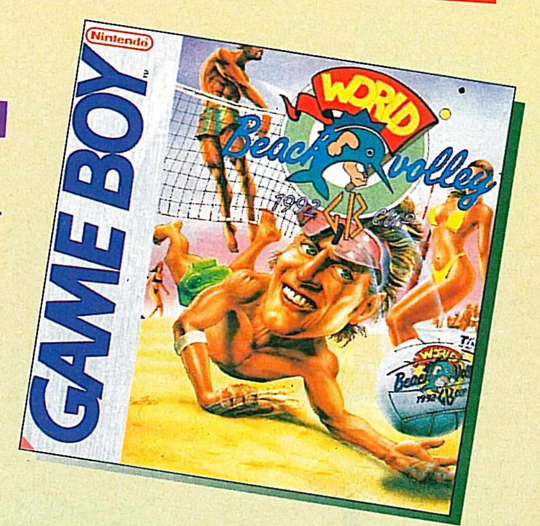
Provincia: Edad:



Game Boy: deportivo

WORLD BEACH VOLLEY

Partidos bajo el sol



Los cálidos veranos llenan las costas con espectaculares partidos de un deporte que ha dejado de ser una moda para optar a ser olímpico en Atlanta 1996: el volei-playa.

La playa está repleta de gente dispuesta a ver el mejor volei del verano

El campeonato en el que tú estás inmerso cuenta con seis equipos de diferente nacionalidad, que están formados por dos jugadores, hecho que aprovecha este cartucho de la pequeña de las **Nintendo** para ofrecer la posibilidad de participar a uno o dos consoleros. En el último caso, es necesario contar con un cable *Game Link*, dos consolas y la misma cantidad de cartuchos, que permiten que los jugadores compitan en el mismo o en diferente bando.

Las reglas son las habituales en esta variedad del voleibol, aunque tenemos la opción de definir el número de sets y de puntos de cada uno de ellos, así como la necesidad o no de estar en posesión del saque para que los tantos suban al marcador.

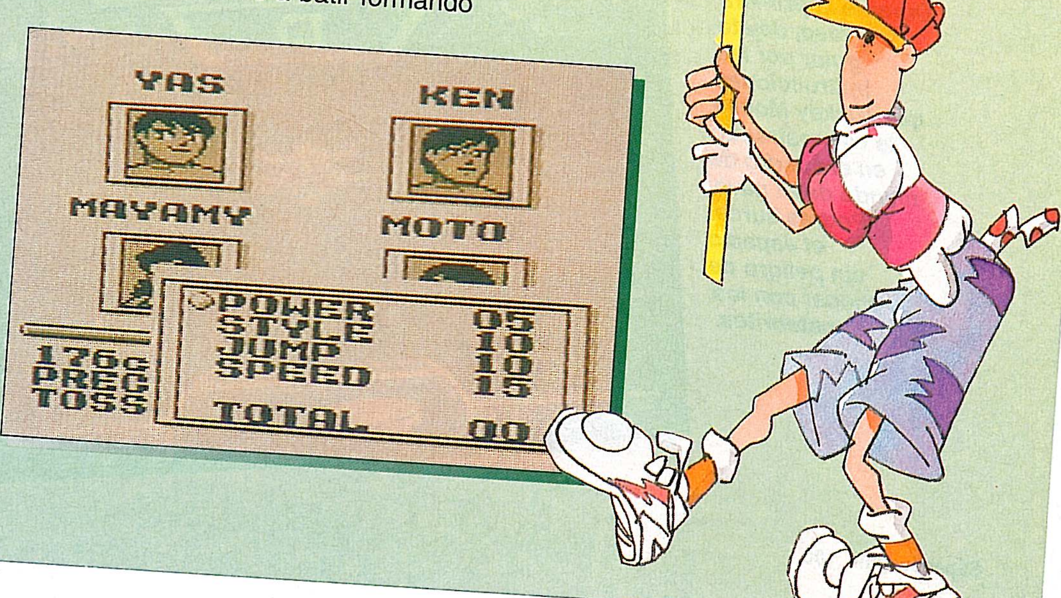
Participantes

En la modalidad de competición hay que superar ocho encuentros. Para ello, tienes la oportunidad de elegir dos de los cuatro jugadores que están a tu disposición.
La opción de partidos amistosos te permite contar en tus filas con cualquiera de los jugadores de los seis países que participan, e incluso seleccionar los rivales a batir formando equipos con componentes de diferente nacionalidad. Las características de todos los jugadores vienen determinadas mediante cuatro factores modificables a nuestro antojo, con el fin de conseguir un intenso partido de volei-playa.

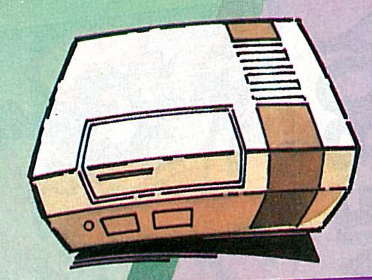
JAVIER ITURRIOZ

WORLD BEACH VOLLEY

Interés:	85
Diversión:	80
Gráficos:	78
Originalidad:	77
Sonido:	76



Una flecha blanca indica el lugar al que se dirige la pelota. Cada jugador tiene sus propias características, que pueden modificarse en algunas modalidades del juego.



NES: arcade

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

El maravilloso mundo de Walt Disney

Los personajes más famosos de Walt Disney invaden tu pantalla. Una reproducción a escala reducida del Magic Kingdom de Orlando, en Estados Unidos, te invita a vivir una intensa aventura por uno de los parques de atracciones más divertidos del mundo.

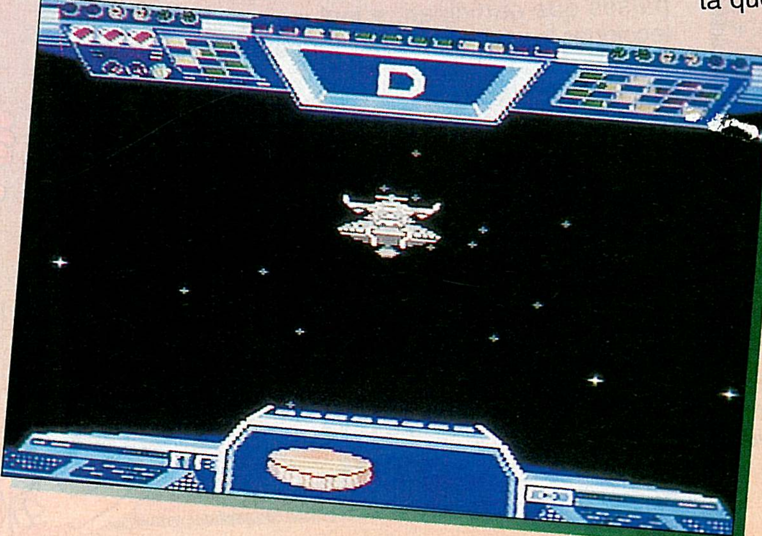


Sólo hay una cosa imprescindible para acceder al Reino Mágico de Disney: imaginación. Cualquier atracción se convierte en una oportunidad de vivir fuertes emociones si se posee la capacidad de soñar.

Otra magia, aquella que se encierra en tu consola, te convertirá en un visitante ávido de aventura que podrá explorar todas las inmediaciones del parque a su voluntad y disfrutar de cinco fascinantes atracciones: Los piratas del Caribe, La Casa Encantada, la Gran Montaña del Trueno, Autopía y la Montaña del Espacio.

Variedad es la palabra que define perfectamente a este cartucho. Las diferentes atracciones que contiene podrían ser consideradas como cinco juegos totalmente independientes entre sí. Lo único que tienen en común es el propósito al que van encaminados: conseguir las llaves de plata que te dan acceso al castillo, paso previo para llegar a la Gran Parada, objetivo final del juego.

Si logras salvar con éxito los cinco retos que nos propone el Reino Mágico, obtendrás cinco de las seis llaves que necesitas para completar tu llavero. La última deberás ganártela por medio de tus conocimientos de las creaciones de Disney. Los amigos de Myckey Mouse y el pato Donald te bombardearán a preguntas referidas a los personajes más conocidos de las



Durante la primera fase, déjate guiar por las instrucciones que Mickey Mouse te va mostrando en el cuadro de mando de tu nave. Podrás surcar el espacio sin peligro de chocar con los meteoritos.



El juego comienza. Escoge una de las cinco atracciones que tienes a tu alcénce y adéntrate en los secretos que guarda el parque.

leyendas que han llenado los sueños de los niños de todo el mundo. Si conoces bien las películas que ellos mismos inspiraron o los estudios donde éstas fueron rodadas, no tendrás excesivos problemas para avanzar en tu aventura.

Cinco juegos en un sólo cartucho

La Montaña del Espacio es la atracción más fácil de jugar. A los mandos de una nave espacial, deberás evitar los "miles" de meteoritos y las constelaciones espaciales que amenazan con derribarte. Para ello, disfrutarás de una panorámica frontal del espacio en la que podrás contemplar cómo se aproximan los "problemas cósmicos".

La Autopía te reta a una carrera de minicoches sobre una pista repleta de obstáculos que tendrás que evitar mediante grandes saltos y aterrizajes en plataformas.

En La Montaña del Trueno te convertirás en un experto maquinista de tren. Deberás llevar un cargamento de carbón hasta el final de un vía en la que pondrás a prueba los frenos

Cuando desempeñes el papel de maquinista de tren, tendrás que orientarte en los carriles adecuados para llevar el cargamento de carbón a la estación correcta.

Para sacar ventaja

Si te caes de la barca cuando estés cruzando la Isla de los Piratas, actúa con rapidez: sube inmediatamente y no te ahogarás.

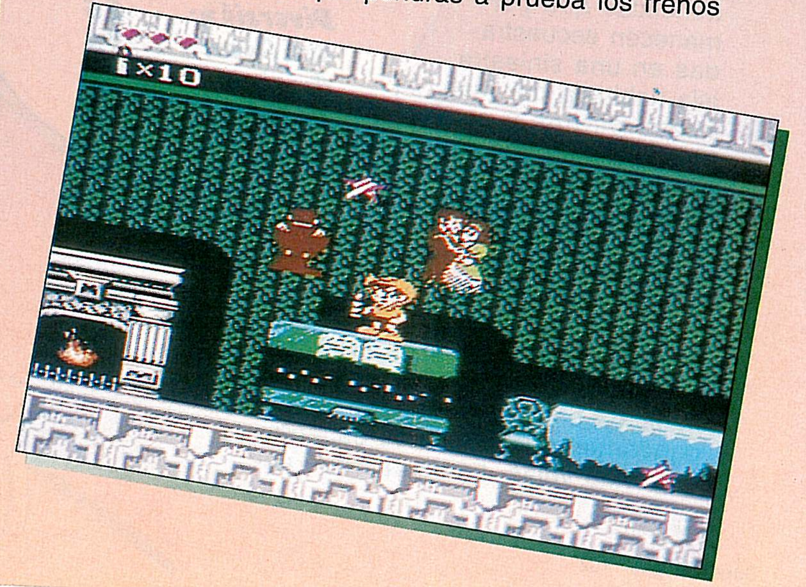
Hay que sortear una a una las manos que asoman de los ataúdes del castillo o bien destruirlas con tres velas.

Ten en cuenta que los barriles de la Isla de los Piratas pueden utilizarse para matarlos, pero no anulan el efecto de las bombas que éstos lanzan.

Los saltos sirven para adelantar posiciones con mayor facilidad. Utilízalos siempre que puedas.

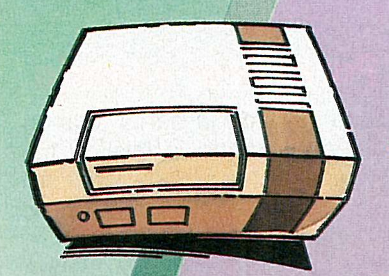
Recoge todas las estrellas que encuentres en tu camino para canjearlas por armas más efectivas.

Entra en los sueños de Disney y vive con Mickey y Donald una de sus aventuras mágicas



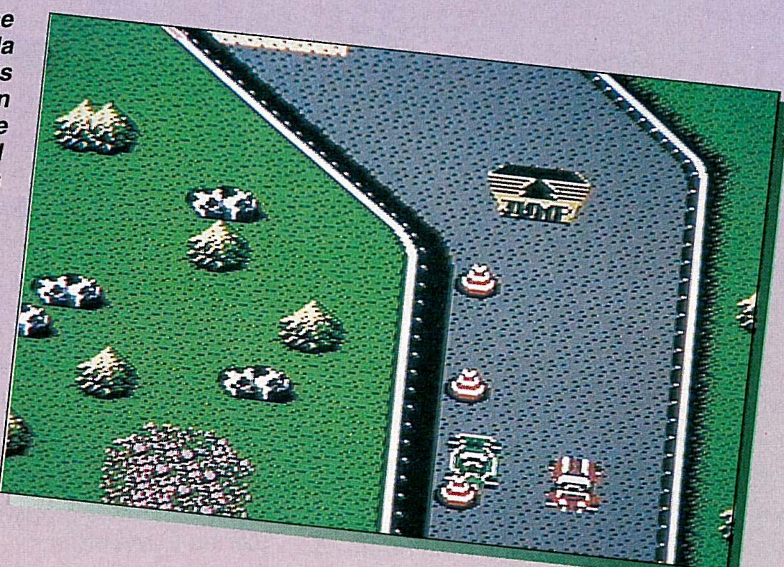
La casa encantada está habitada por todo tipo de fantasmas y zombies.

En pantalla



NES: arcade

En la fase denominada Autopía, te verás inmerso en un circuito de carreras en el que tendrás que conducir tu coche entre infinidad de trampas.



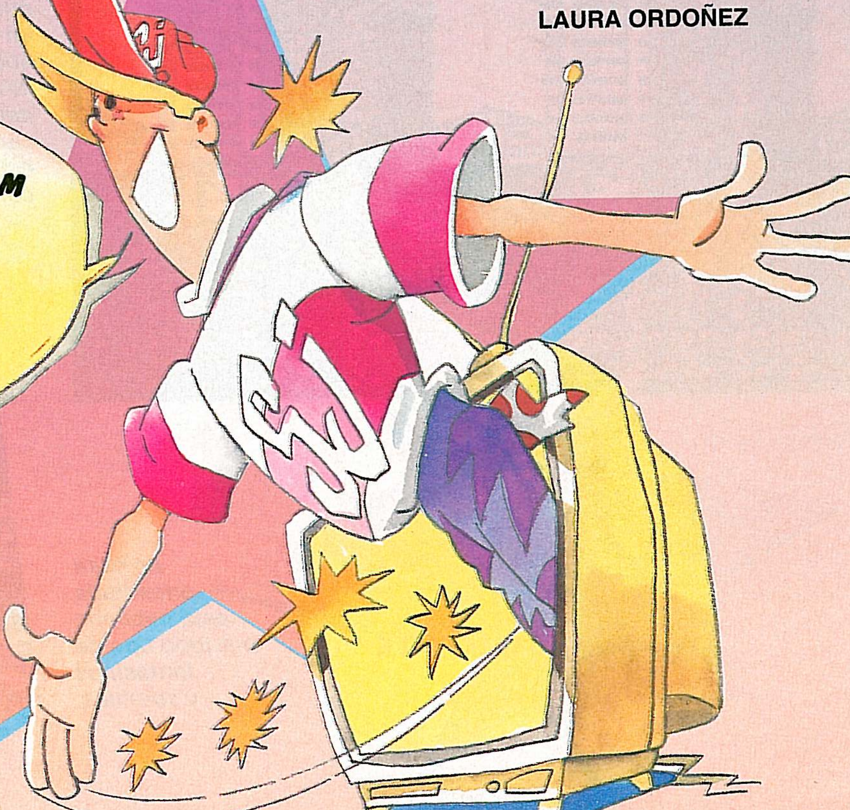
Las velas son el único arma que posees para defenderte de los fantasmas, que siempre huyen de la luz.

de tu máquina, para evitar las grandes rocas que se desprenden de las laderas de la montaña.
Los Piratas del Caribe es una atracción basada en el rescate de seis inocentes doncellas que permanecen secuestradas en una siniestra isla habitada por malvados piratas y zombies. Tendrás que recorrer toda la isla e introducirte en grutas repletas de tesoros. En este juego destaca el efecto scrolling de fondo y los escenarios cambiantes de los que goza.
Finalmente, La Casa Encantada nos permitirá obtener la sexta llave que abre el castillo. Esta mansión está habitada por ingeniosos fantasmas danzantes que podemos espantar lanzando velas. Lámparas que actúan de plataformas nos permiten pasar de un piso a otro para explorar todas las estancias, y poder encontrar finalmente la gran vela que ilumine la mansión y ahuyente a todos los siniestros inquilinos que habitan este lugar.
Todas las atracciones tienen estrellas diseminadas en sus recorridos que tendrás que recoger para canjearlas por armas que te van haciendo menos vulnerable.

LAURA ORDOÑEZ

ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

Interés:	79
Diversión:	85
Gráficos:	75
Originalidad:	80
Sonido:	75

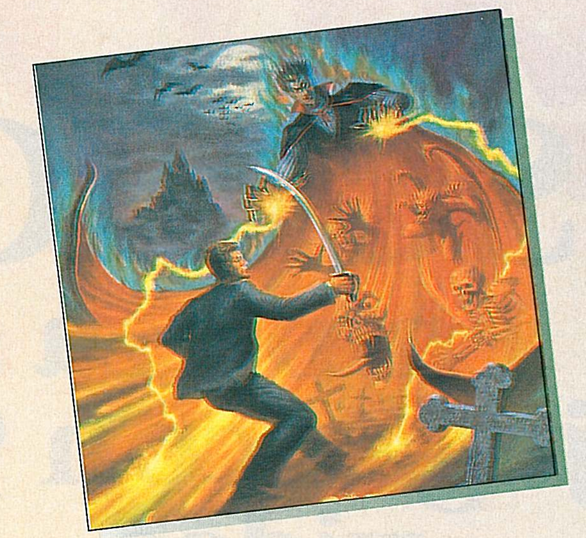


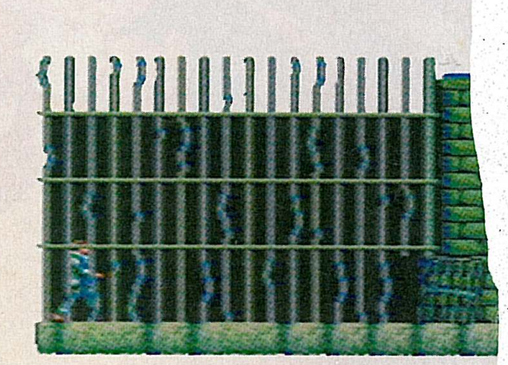


SONIC
empieza a jugar con 99 vidas .
¡ES INVENCIBLE!
con...
GAME GENIE
Coloca el Game Genie en tu Mega Drive. Tendrás poderes infintos.
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
SEGA
MEGA DRIVE
Famosa
El nuevo poder de tus video juegos
Sonic, Mega Drive y Sega son marcas registradas por Sega. El personaje Sonic y las marcas Sega Mega Drive estan registradas por Sega. Game Genie no está fabricado, ni registrado, ni refrendado por Sega.



Master System: arcade

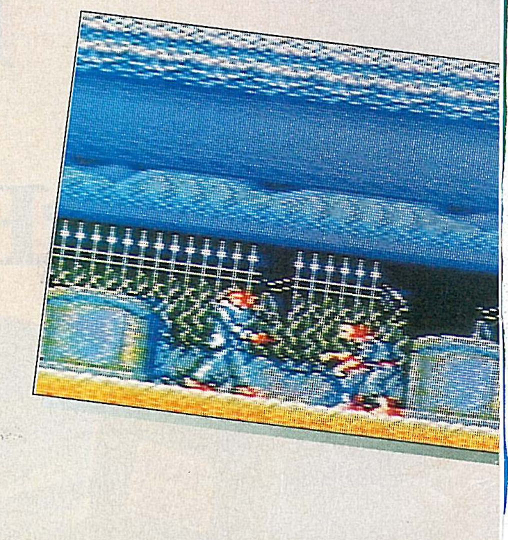






MASTER OF DARKNESS

Tras la sombra de Drácula



La niebla del Támesis envuelve la ciudad. La Luna llena se deja entrever en el cielo de Londres que, en plena época victoriana, contempla atemorizado una plaga de crímenes que han sembrado la ciudad de terror. Nadie sabe qué hacer para detener la poderosa fuerza que se ha adueñado de las calles y ha sobrecogido los espíritus de los londinenses.

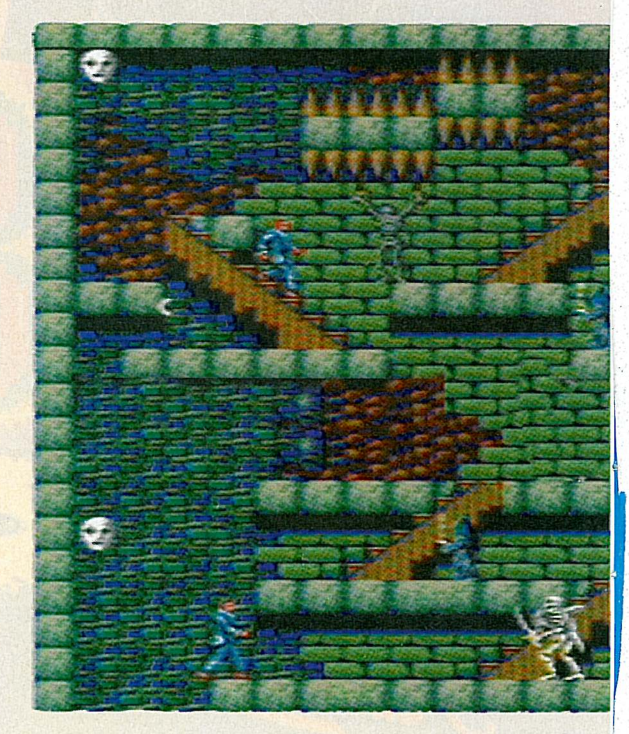
El doctor Ferdinand Social, un joven psicólogo con conocimientos de ocultismo, ha recibido extraños avisos del "más allá". Todo indica la cercanía de próximos asesinatos, a menos que se derrote a la fuente del mal que los provoca; pero su origen aún es un misterio.

El doctor Social, decidido a poner fin a los asesinatos, se encamina a casa de una amiga, Miss Arkham, experta en fenómenos paranormales. Pero allí descubre que ha sido raptada. De vuelta a casa, impresionado por los acontecimientos, el doctor Social encuentra una extraña nota firmada por Miss Arkham: "El vampiro ha vuelto. Controla fuerzas poderosas. Hay que pararle los pies".

Nuestro valiente protagonista tiene que actuar rápidamente si desea rescatar a su amiga y terminar con las muertes. Sabe que debe enfrentarse con Drácula y, a través de su tabla Ouija, invoca a los espíritus. Comienza así su aventura para salvar a la Humanidad del Príncipe de las Tinieblas. El reto consta de cinco niveles y cada uno de ellos de tres fases:

El primer nivel se desarrolla en los alrededores del río Támesis. Criminales, lobos y vampiros son algunos de los peligros que esperan a nuestro doctor en el comienzo de su investigación. Es imprescindible no caer en las traicioneras aguas del río que baña Londres o perderás la vida automáticamente.

En el nivel dos aparece la casa-museo de los muñecos de cera. Es un lugar muy peligroso, ya que Drácula ha hechizado a algunas de las figuras para que acaben con el doctor Social. También los muebles están embrujados y se rebelan contra el protagonista. Debajo del museo de



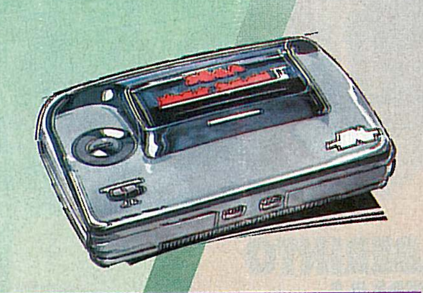
HI-SCORE
SCORE
LIFE
=PAUSE=
=25
R4-2
TIME
376
P=01

LABERINTO FINAL

En el castillo
El laberinto comienza en una de las celdas del castillo. Para salir debes acabar con el esqueleto. Después, avanza hacia el frente hasta encontrar una pantalla en la que hay dos escaleras. Elige las que se dirigen hacia abajo y ve a la derecha.

Debajo de la celda
En la siguiente escena baja las escaleras. Encontrarás más peldaños; no sigas por ellos, dirígete a la izquierda donde localizarás otra escalera que continúa hacia las profundidades. Una vez allí, trasládate a la izquierda.

Los proyectiles
Rompe los dos bloques que sobresalen de la pared y lánzate al vacío pulsando hacia la derecha el pad. Encontrarás dos iconos: uno te obsequiará con proyectiles; el otro te dará energía. Ve a la derecha y prepárate para luchar a muerte con el Príncipe de las Tinieblas.



Master System: arcade

EL PRINCIPE DRACUL

El Conde Drácula, inmortalizado en la literatura por Bram Stocker y protagonista de algunas de las mejores películas de terror de la historia del cine, no se trata de un personaje de ficción. Dracul fue en realidad Príncipe de Valaquia (Transilvania) a mediados del siglo XV. La crueldad que demostró con sus enemigos y vasallos originó una leyenda negra a su alrededor que se ha mantenido hasta nuestros días.



cera hay cavernas llenas de peligros. Atención al cruzar las estancias, ya que algunos trozos de suelo podrían desprenderse.

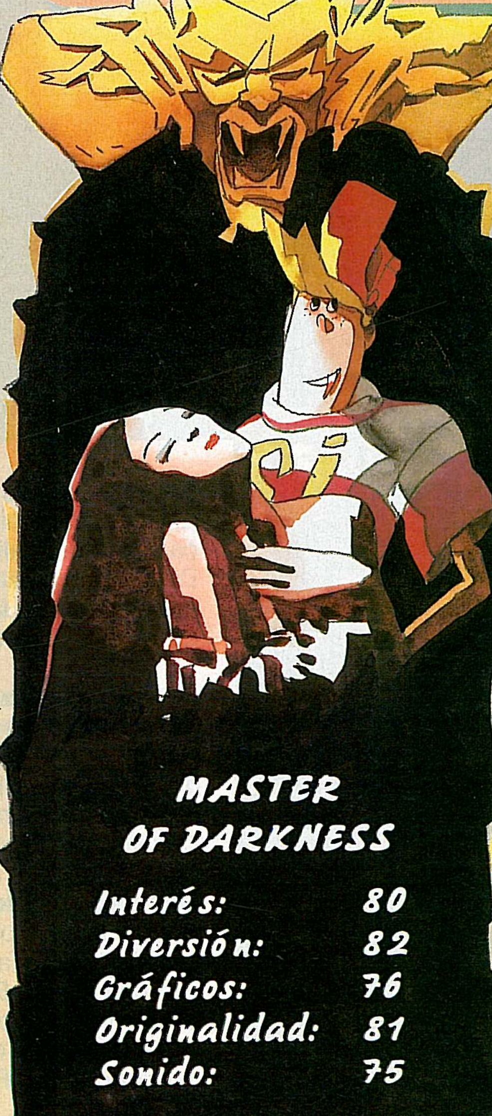
Un cementerio con zombies

El Epitafio es el siguiente nivel. En esta fase, el doctor Social debe atravesar el cementerio y enfrentarse con los zombies hechizados por el Maestro de las Tinieblas. El valiente psicólogo tiene que abrirse paso a través del cementerio y encontrar el pasaje de la iglesia. Esta zona ha sido invadida por espíritus malignos, y nuestro doctor debe intentar liberar el lugar sagrado de las criaturas maléficas.
Se llega después al laboratorio, uno de los niveles más difíciles ya que, además de los numerosos servidores del Mal dominados por Drácula que acechan al joven doctor, hay pantallas que parecen no tener salida.
En el nivel cinco asistimos al despertar del vampiro y llegamos al escenario más complicado del cartucho. Todo el episodio es un laberinto gigante en el que resulta complejo encontrar la salida.

Una estaca de madera

El joven doctor Social comienza el juego armado únicamente con un pequeño cuchillo para defenderse de sus enemigos, A medida que avanza, se encuentra con otro tipo de armas muchos más efectivas, como una espada que posee dos puntos de vida, una estaca típica de la caza de vampiros y un hacha que tiene cuatro puntos de vida.
Existe otro tipo de armamento especial, de uso limitado: pistolas, bombas, boomerangs y proyectiles. También aparecen otros items interesantes como globos de gratificación que proporcionan puntos.
Hay más tipos de iconos: la esmeralda (destruye todos los enemigos que se encuentran en pantalla), la poción (devuelve la energía perdida) y pequeños muñecos (aportan una vida extra al doctor).
En las pantallas que, aparentemente, no tienen salida, hay que acabar con todas las criaturas del Mal. Una vez conseguido, las paredes se abrirán automáticamente.
Al llegar a la tercera y última fase de cada nivel, nos acecha un enemigo final con el que no nos queda más remedio que enfrentarnos. Obviamente, el último oponente es, ni más ni menos, el mismísimo Drácula; el Príncipe de las Tinieblas.
Pero, aunque logres la victoria, no olvides que el poder del mítico personaje es eterno. Nunca está de más tener a mano una buena ristra de ajos.

DAVID GARCIA



MASTER OF DARKNESS

Interés:	80
Diversión:	82
Gráficos:	76
Originalidad:	81
Sonido:	75



PANIC RESTAURANT

Cinco tenedores

La calma reinaba hasta hoy en el tranquilo restaurante donde Cookie desempeña la labor de cocinero jefe. Repentinamente, los alimentos y utensilios han adquirido vida propia guiados por la malvada batuta del Gran Chef. La revolución de las hortalizas y las sartenes ha comenzado.

Este suculento juego está concebido para un solo comensal que controla todos los movimientos del valeroso Cookie. Este, con gorro y delantal típicos de cocinero, entra en el restaurante con el fin de vencer a los hechizados ingredientes que protegen a los líderes de cada fase y llegar al sótano donde se encuentra escondido el Gran Chef.
La aventura culinaria no es sencilla, ya que, en un principio, Cookie sólo cuenta con su leal sartén; única arma que jamás le abandonará. Pero, repartidos por las diferentes estancias, puede conseguir cucharas, tenedores, platos, huevos y cacerolas que hacen más fácil librar a los enemigos de la poderosa influencia de los hechizos. Un menaje de cocina imprescindible. Además, hay otros objetos como gorros, caramelos y piruletas, que proporcionan una vida extra en el caso del primero, y restablecen o potencian la energía en los dos restantes.

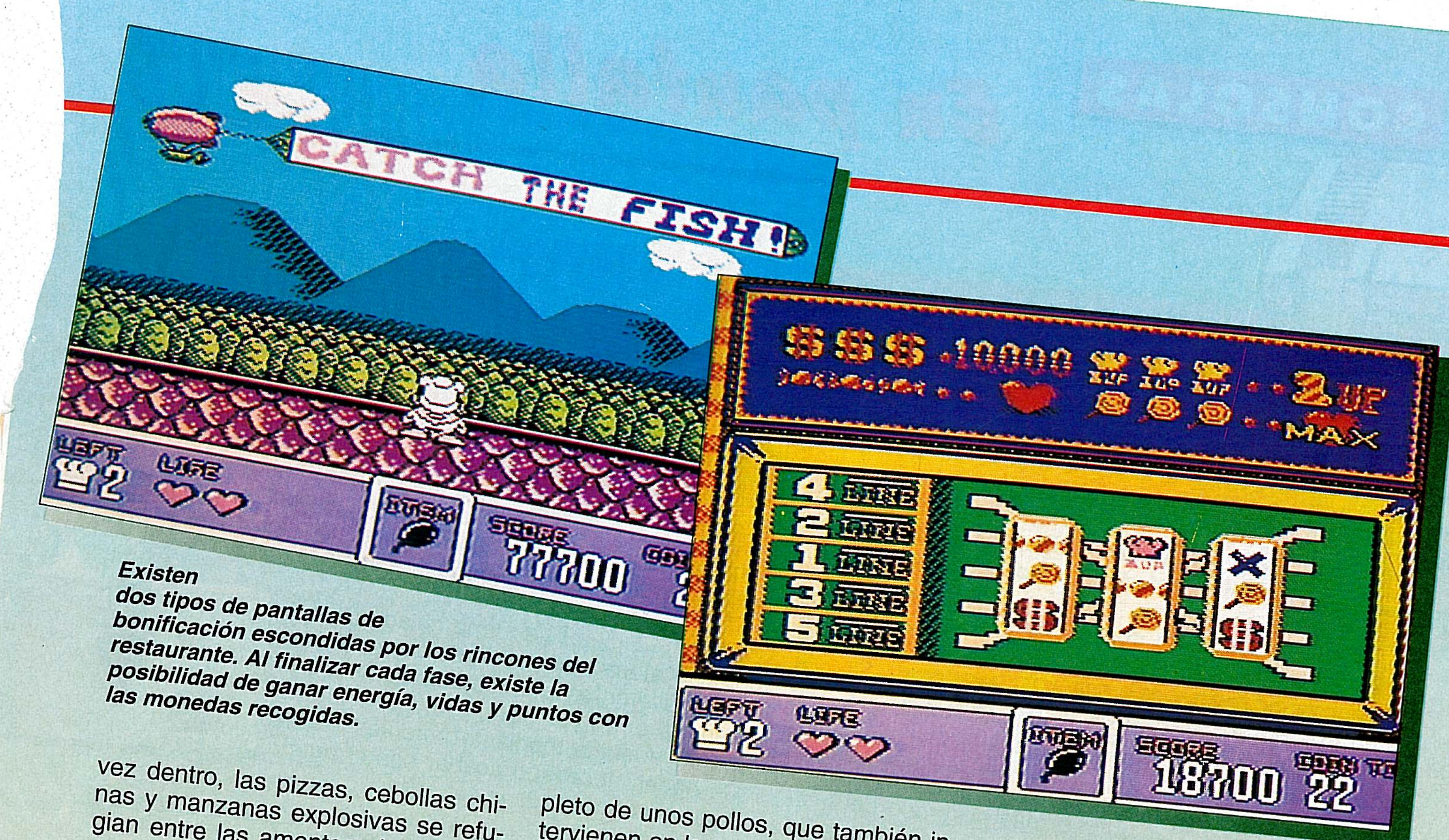
Los fogones de la cocina sólo se superan si Cookie consigue saltar de burbuja en burbuja en el instante preciso.

Pan, vino y postre

Los paladares más exigentes pueden disfrutar de las seis etapas de las que consta la aventura que, como en los mejores restaurantes, vienen reflejadas en la carta. Por supuesto, en primer lugar encontraremos los aperitivos. Después sopas, pescados.... hasta llegar, obviamente, al postre. Cada una de las fases se desarrolla en una estancia distinta de este restaurante tan divertido como atípico.
El primer nivel viene representado por los aperitivos y tiene lugar en el jardín que sirve de antesala a la entrada principal. Allí Cookie encuentra pollos salvajes y alborotadas zanahorias que intentan impedir que llegue al comedor, donde se encuentra el temible cazo de final de fase. Una

Para sacar ventaja

En la quinta fase es preferible quedarse quieto en un punto sobre superficies resbaladizas. Un buen sistema para ello es saltar verticalmente y, así, frenar la carrera.
Al entrar en una pantalla de bonificación se ahorra parte del recorrido.



Existen dos tipos de pantallas de bonificación escondidas por los rincones del restaurante. Al finalizar cada fase, existe la posibilidad de ganar energía, vidas y puntos con las monedas recogidas.

vez dentro, las pizzas, cebollas chinas y manzanas explosivas se refugian entre las amontonadas mesas, poniendo en serios aprietos al protagonista en su afán por alcanzar los dominios del microondas volador repleto de unos pollos, que también intervienen en la escena. La tercera fase tiene lugar en la cocina, donde Cookie, además de enfrentarse con diferentes alimentos, tiene que desplazarse por cintas trasportadoras, utilizar la tapadera de una cazuela como ascensor y saltar de burbuja en burbuja para evitar caer en los recipientes con agua hirviendo. Aquí, el jefe es un malhumorado puchero que no duda en lanzar parte de sus ingredientes contra el valiente cocinero. Después de tan acalorado recorrido, viene bien tomarse un respiro en el comedor al aire libre para barbacoas; lugar en el que las brochetas de carne se lanzan en diagonal rápidamente con el único fin de defender a su jefe: una hamburguesa gigante que observa al enemigo con ojos escrutadores, pero sin derramar una gota de ketchup. Si Cookie buscaba refrescarse lo va a tener muy fácil, ya que la etapa siguiente se desarrolla en la cámara frigorífica del restaurante. En ella, los pescados congelados y los polos patinadores se han hecho dueños de la situación, obligando al protagonista a saltar a través de los ganchos de carne si quiere encontrarse, frente a frente, con el helado de cucurucho –que luce una enigmática sonrisa en su bola de fresa–, con el que termina el nivel. Superadas las cinco dependencias anteriores, sólo queda la sexta y definitiva en el sótano, donde las patatas fritas son lanzadas a modo de proyectiles en un último esfuerzo

UTENSILIOS CULINARIOS



SARTÉN. Es la más fiel aliada de Cookie, ya que ni en las peores situaciones le abandona. Es muy efectiva en distancias cortas.

TENEDOR. Subido sobre él, hace posible desplazarse a base de saltos y, a la vez, destruye a los rivales que pincha cuando cae sobre ellos.



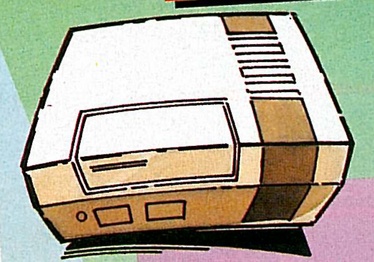
CUCHARA. Su largo mango facilita golpear a los rivales a mayor distancia que la sartén. Esta es su única ventaja, ya que los efectos producidos son los mismos.

HUEVOS. Son muy útiles a larga distancia, en especial para acabar con las patatas fritas que aparecen en la sexta fase del juego.

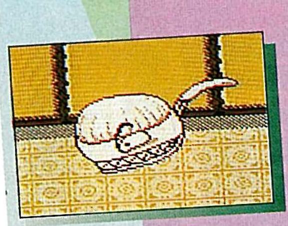


CACEROLA. Colocada en la cabeza del protagonista como sombrero, le hace inmune a todos los ataques, pero únicamente durante un espacio de tiempo limitado.

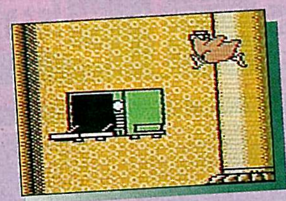
PLATOS. Utilizados como arma arrojadiza, se convierten en fantásticos y útiles *frisbees* que pueden ser lanzados con muy poco riesgo para nuestro protagonista.



JEFES INDIGESTOS



JARDÍN. El cazo se mueve de lado a lado de la pantalla por lo que hay que aprovechar el momento en el que desciende para golpearlo y, luego, saltar cuando nos embista enfadado por el castigo recibido.



COMEDOR. Cuidado con el microondas volador ya que, cuando es golpeado, deja salir a cuatro pollos mareados a los que hay que recibir con el arma preparada.

COCINA. Lo más peligroso del malhumorado puchero que lidera esta tercera fase son los ingredientes encantados que despide periódicamente para intentar acabar con nuestro protagonista. El valiente Cookie deberá tener mucho cuidado, ya que es preciso atacarle justo después de cada lanzamiento y para ello sólo dispone de escasos instantes en cada uno de los intentos.



SALÓN AL AIRE LIBRE. La hamburguesa gigante, al ser alcanzada, lanza sus dos rebanadas de pan lateralmente para luego recuperarlas. Para esquivarlas hay que agacharse en primera instancia y alejarse una vez pase el pan por encima.



CONGELADOR. El enorme helado de cucurucho ataca primero con el lanzamiento de sus diferentes ingredientes, que son fáciles de esquivar saltando, para luego romper el suelo mediante potentes saltos que hacen necesario acabar con él antes de que destroce toda la superficie.



SÓTANO. El Gran Chef se enfrenta a Cookie en una batalla aérea en la que las naves son paelleras. El protagonista, armado con huevos, tiene que acertar en el globo rojo situado en la parte delantera del artefacto volador de su rival.



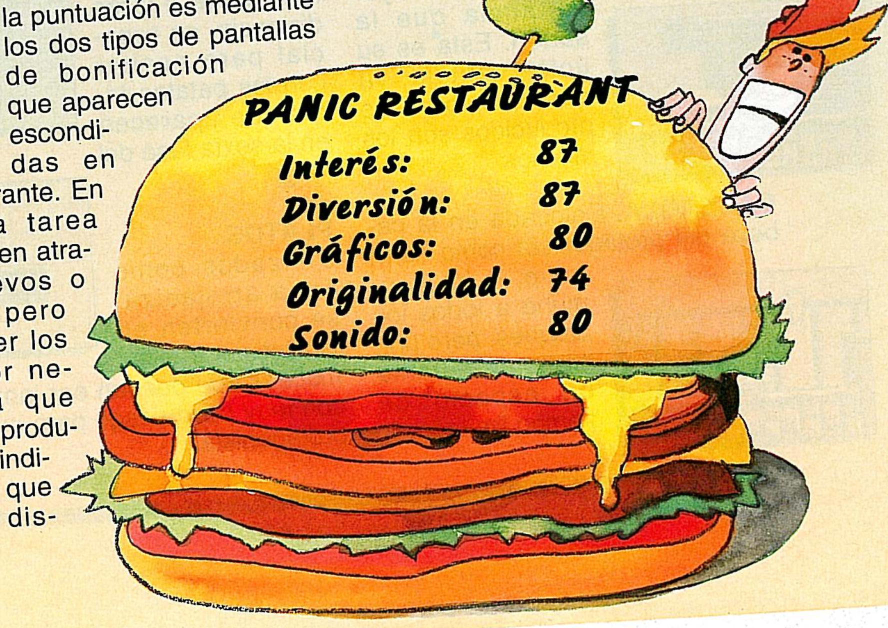
para evitar que el Gran Chef sea descubierto. Al llegar a su escondite, se inicia una batalla aérea en la que dos paelleras hacen las veces de naves voladoras.

Comer es vivir

Al dejar fuera de combate a un alimento o a un jefe de fase, aparecen una o más monedas que pueden ser recogidas y utilizadas en la máquina tragaperras que aparece antes de iniciar cada nivel. Aceptan apuestas comprendidas entre una y cinco monedas, y conceden premios consistentes en puntos extra, vidas y energía.

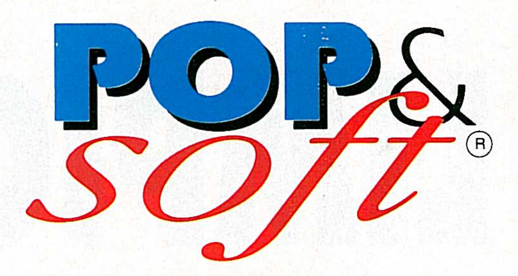
Otra forma de aumentar la puntuación es mediante los dos tipos de pantallas de bonificación que aparecen escondidas en el restaurante. En ellas, la tarea consiste en atrapar huevos o peces, pero sin coger los de color negro, ya que pueden producir una indigestión que impida disfrutar de un sabroso menú a la carta. El cartucho no es difícil de digerir, aunque algunos de los alimentos necesitan un buen punto de cocción para acabar con ellos. En cualquier caso, valor y buen provecho.

JAVIER ITURRIOZ



A PUÑETAZO LIMPIO





VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

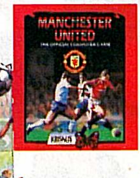
¡SUPERPRECIOS QUE

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS V
ESTA LISTA DE PRECIOS

CLAVES PARA IDENTIFICACION

AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1/2 = ●

EXITOS DE SIEMPRE




1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
HISTORIA		BABA YAGA	▲■●	LIBRO DE LA SELVA	▲■●	MANCHESTER I I	■●	PARIS-DAKAR '90	■●
INTERMINABLE II	▲■●	CAPERUCITA ROJA	▲■●	VIRUS KILLER	■●	RUGBY	■●	SUPERMAN	■●
CHESS 2150	▲■●	HUNTER	▲	AFRIKA KORPS	▲	SUPERSKI I I	■●	PINBALL	■●
W. OLYMPIAD	■●	BEAST BUSTER	▲	EMMANUELLE	▲■●	TIP OFF	▲	LOOPZ	■●
ROGER RABBIT	▲■●	DEUTEROS	▲	LEGEND OF DJEL	▲■●	BOXING MANAGER	■●	LUCKY LUKE	■●
ASTERIX	▲■●	WRECKER	■●	KULT	▲■●	OLYMPICS GAMES	■●	MAYDAY SQUAD	■●
OLIVER	▲■●	PUERTOS ESCALA	■●	GHEISA	▲■●	SQUASH	■●	EXTERMINATOR	■●
TRASURE TRAP	■●	ECO PHANTOM	▲■●	HILL STREET	▲■●	KILLER BALL	▲■●	BUFALO BILL'S	■●
R-TYPE II	▲	SUPAPLEX	●	ON SAFARI	●	OPERA SUPERSPORT	■●	SMASH TV	▲
NINJA RABBIT	■●	LONE WOLF	■●	ROTOR	■●	JOHN BARNES	▲	ALIEN STORM	▲
ABRA CADABRA	▲■●	VIKING CHILD	■●	KICK OFF I I	■●	FACE OFF	▲	EL GRAN HALCON	▲
PACK ESTRATEGIA	■●	FUTURE CLASSIC	■●	MANCHESTER I	■●	SKIDOO	■●	TORTUGAS NINJA	▲■●
NAM	■●	BONANZA BROSS.	▲	ALCATRAZ	▲	THE SIMPSON'S	▲■	JUMP	■●
BILLAR SIMULATOR I I	▲	W.F. WRESTLEMANIA	▲	R. AL FUTURO I I I	▲ ●	ADVANCED TENNIS	▲■	HAMMER	■●
LA JUNGLA I I	▲	FINAL FIGHT	▲	STORM BALL	▲	BATTLE COMMAND	■●	FORMULA !	■
TERMINATOR I I	●	GOLDEN AXE	▲						

ESTRATEGIA Y GRANDES PACKS





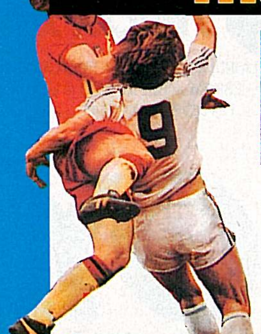



1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
VULCAN	■●	OPERATION COMBAT	▲■●
ANCIENT BATTLES	■●	MEDIEVAL WARRIORS	▲■●
FINAL CONFLICT	▲■●	SAMURAI	▲■●
COHORT	▲■●	FIGHTER COMMAND	▲■●
MERCHANT COLONY	■●	AIR BUCKS	▲■●
CABALLERIA LIGERA	▲■●	GRANDES BATALLAS	
FORT APACHE	▲■●	NAPOLEONICAS	▲■●
SIM CITY	▲■●	ELITE PLUS	■●
SIM CITY EDITOR	▲■		

TITULO	FORMATOS
JUEGOS DE GUERRA (Waterloo / Final Frontier / Conflict Europe)	▲■●
SEA, SOFT & SUN (De Luxe Streep Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲■●
TOP TEN (Super Huey / Defcon 5 / Navcom 6 / Inside Trade y Corporate Raider / Doole)	■●
POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Export futbol / Defender of the Crown)	▲■●
BOOM 92 (Cougar Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲■●
QUE PASADA (Lost Dutchman Mine / Turn It / Veteran)	■●
4 AVENTURAS (African Raiders / 20.000 Leguas de Viaje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲■●

HISTORIA DE LA LIGA






AHORA PUEDES CONOCER TODA LA HISTORIA DE TU EQUIPO FAVORITO. LA MAYOR BASE DE DATOS DESDE 1928 HASTA 1991.

1 750.-
2 1.400.-
3 1.950.-

TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS	TITULO	FORMATOS
ATHLETIC DE BILBAO	■ ●	ELCHE	■ ●	MALAGA	■ ●	REAL SOCIEDAD	■ ●
ATLETICO DE MADRID	■ ●	ESPAÑOL	■ ●	MURCIA	■ ●	SABADELL	■ ●
BARCELONA	■ ●	GRANADA	■ ●	OSASUNA	■ ●	SEVILLA	■ ●
BETIS	■ ●	HERCULES	■ ●	OVIEDO	■ ●	SPORTING DE GIJON	■ ●
CELTA DE VIGO	■ ●	LAS PALMAS	■ ●	PONTEVEDRA	■ ●	VALENCIA	■ ●
DEPORT DE LA CORUÑA	■ ●	LEVANTE	■ ●	REAL MADRID	■ ●	ZARAGOZA	■ ●

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA 8 BITS 5x1.000 PTAS.

SPECTRUM CASSETTE

ANCIENT BATTLES	HISTORIA INTERMINABLE I I	SUBBUTEO	BUFFALO BILL
BATTLES OF THE BULGE	HELTER SKELTER	THE CHAMP	KENNY DALGLISH FUTBOL
CLASSIC GAMES	KICK OFF I I	W. CH. BOXING MANAGER	DEFENDER OF THE EARTH
CRETA 1941	LONE WOLF	W. CH. SQUASH	BEVERLY HILLS
EXTREME	MANCHESTER EUROPA	WORLD CLASS RUGBY	
F.M. WORLD CUP	OPERA SUPERSPORTS	STRIP POKER I I	

AMSTRAD CASSETTE

ANCIENT BATTLES	HELTER SKELTER	THE CHAMP	EXTERMINATOR
BATTLES OF THE BULGE	KICK OFF I I	VULCAN	STRIP POKER I I
CLASSIC GAMES	LONE WOLF	W. CH. BOXING MANAGER	LASER SQUAD
CRETA 1941	MANCHESTER EUROPA	W. CH. SQUASH	FUTBOL MANAGER I I
EXTREME	OPERA SUPERSPORTS	WORLD CLASS RUGBY	BUFFALO BILL
F.M. WORLD CUP	SUBBUTEO	BEVERLY HILLS	LOOPZ

COMMODORE 64

BALL GAME	HELTER SKELTER	NINJA RABBITS	W. CH. BOXING MANAGER
EXTERMINATOR	KICK OFF I I	SUBBUTEO	W. CH. SQUASH
EXTREME	LONE WOLF	THE CHAMP	WORLD CLASS RUGBY
HISTORIA INTERMINABLE	LOOPZ	TURN & BURN	

SUPEROFERTA AMSTRAD DISC CPC

TITULO	TITULO	TITULO	TITULO
SUPERMAN	FOOTBALL MANAGER WORLD CUP	LONE WOLF	CRETA 1941
RALLY CROSS	BEVERLY HILLS	WORLD CLASS RUGBY	NO EXIT
BUFALO BILL'S	OPERA SUPERSPORTS (Pack)	EXTREME	CLASSIC GAMES (Pack)
VULCAN	KICK OFF I		
MANCHESTER UNITED	KICK OFF I I		
LOOPZ	EL LIBRO DE LA SELVA		
MANCHESTER U. EUROPE	FOOTBALL MANAGER I I		
W. CH. SQUASH	LUCKY LUKE		

1 800.-
2 1.500.-
3 2.100.-

MOLAN UN TACAZO!



LIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
NULA LAS ANTERIORES

DE FORMATOS EN EXISTENCIA:
● VGA 256 COLORES = ◆ ATARI = ▼

JUEGOS EDUCATIVOS



1 1.350.-
2 2.250.-
3 2.850.-



INGLES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
PRIMEROS PASOS EN INGLES (Inglés nivel iniciación)	▲■●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲■●	1.350
BALADA EN EL PAIS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲■●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲■●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	▲■●	1.350

MULTIPERCEPCIONES

TITULO	FORMATOS	P.V.P.
LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲■●	1.350
LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲■●	1.350
PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲■●	1.350
EPI-BLAS (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲■●	1.350
LAS TORTUGAS NINJA (La Vuelta al Mundo)	▲■●	1.350
DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲■●	1.350
DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲■●	1.350

COLECCION DE BOLSILLO



1 250.-
3 500.-

TITULO	FORMATOS
STAR GOOZE	▲ ●
STAR RAY	●
HIGHWAY PATROL II	●
CHICAGO 90	●
SUPERSKI	●
QUADRALIEN	▲ ●
BRIX 2	●
STAR BLAZE	▲

TITULO	FORMATOS
FIGHTER MISSION	▲
PROSPECTOR	▲
HATE	▲
LAS VEGAS	▲ ▼
FROST BYTE	▲ ▼
SPACE STATION	▲ ▼
WAR ZONE	▲ ▼
5th GEAR	▲ ▼

TITULO	FORMATOS
ICE HOCKEY	▲ ▼
SLAYER	▲ ▼
STEEL	▲ ▼
SECONDS OUT	▼
HOTSHOT	▼
FOOTBALL MANAGER	▼
KARTING GRAND PRIX	▼

OFERTA USUARIOS ATARI ST/STE

TITULO	TITULO	TITULO	TITULO	TITULO
SEA, SOFT & SUN (Pack)	BEAST BUSTER	BABAYAGA	TRIVIAL PURSUIT	BONANZA BROSS.
BARGON ATTACK	JUEGOS DE GUERRA (Pack)	ABRACADABRA	LA JUNGLA II	ANOTHER WORLD
POWER PACK (Pack)	FUTBOL CRAZY (Pack)	CHESS CHAMPION 2175	TERMINATOR II	SPOT
F-16 COMBAT PILOT	MEGATWINS	DEUTEROS	WINTER SUPERSPORT II	ELVIRA ARCADE
WORLD CLASS RUGBY	JOHN BARNES FOOTBALL	TORTUGAS NINJA	OUT RUN EUROPE	W.F. WRESTLEMANIA
HUNTER	R-TYPE II	SPEEDBALL II		
WRECKERS	GOLF	HARDRIVING II		
FASCINATION	FACE-OFF	FINAL FIGHT		
SUPERSKI II	KILLER BALL	NAM		
A.G.E.	CAPERUCITA ROJA	BILLAR SIMULATOR II		

1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 5 A 8

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.



TELEMACH

P.V.P. **6.600** PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE STANDARD (9 PINES) NINTENDO Y SUPERNINTENDO

COMPETITION PRO

SEGA MEGADRIVE

P.V.P. **3.600** PTA.



TURBO FUEGO
SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO



Ideal para la ejecución de golpes adicionales en Street Fighter II

P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)



Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE CLIENTE ______ NUEVO ☐
NOMBRE ______ EDAD ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
POBLACION ______ PROVINCIA ______
CODIGO POSTAL ______ TELEFONO ______

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ-III-3

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		



Master System: deportivo

WORLD CUP' 93

Siente hambre de gol

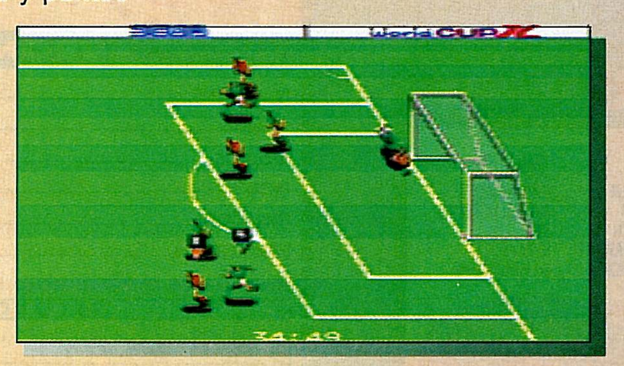
El fútbol es uno de los deportes con mayor presencia dentro del mundo de los videojuegos. Un nuevo simulador, en esta ocasión para la Master System, la consola que contaba con menos antecedentes de estos cartuchos hasta ahora, viene a unirse a la larga lista de juegos dedicados al deporte rey.



Como el título permite intuir, el núcleo central del juego es un campeonato del mundo de selecciones nacionales, que se completa con partidos amistosos –por llamarlos de alguna manera– contra la computadora o frente a otro jugador. Veinticuatro países son los participantes, que se reparten en seis grupos de cuatro equipos cada uno. El jugador sólo dispone de la información relativa al grupo donde se encuadra la selección elegida. Dicha información se recoge en un cuadro de doble entrada, que refleja los resultados y puntos conseguidos por los cuatro equipos en los enfrentamientos, celebrados a modo de liguilla a una sola vuelta. En esta primera fase se clasifican los dos primeros de cada grupo, teniendo en cuenta que los empates valen un punto y las victorias dos.

Una vez conseguido el pasaporte para la fase final (que puede conducirnos a un emocionante último partido donde se luchará por el título), aparece un esquema con los emparejamientos de octavos de final, que se deciden previamente, en función de los resultados producidos en las eliminatorias a un solo encuentro. En caso de empate no existen prórrogas ni tandas de penalties, por lo que, a diferencia de la mayoría de los juegos de este género, la igualada en goles sirve para acceder a la ronda siguiente por decreto. De esta manera, se hace mucho más sencillo conseguir el preciado trofeo y, además, se prima el juego defensivo, que se ve acentuado aún más por la inexistencia de faltas.





Los once protagonistas

Antes del inicio de los partidos es posible determinar el esquema de juego y decidir los 11 jugadores que van a actuar como titulares, en función de su fuerza, velocidad y habilidad. Los protagonistas tienen asignadas unas iniciales, y se diferencian sobre el terreno de juego por el número que aparece cuando están en posesión del balón.

En el aspecto defensivo hay que mencionar, como dato negativo, que el portero funciona de forma automática, lo que resta encanto al juego, aunque, en ocasiones, muchos clubes quisieran que siempre fuese así: es realmente difícil que los goles suban al marcador. Por otra parte, sólo es posible recuperar el esférico en juego si se intercepta un pase o arrojándose a los pies del rival mediante un tacle.

En la fase final el empate basta para pasar a la siguiente ronda

A la hora de atacar hay que tener en cuenta dos tipos de jugadas: los pases rasos y los disparos, que pueden ser altos o a media altura en función de que el jugador esté o no parado. Para finalizar, hay que mencionar que, cuando el balón sale fuera del campo, existe la opción de cambiar a los jugadores y, en los saques de puerta, de banda o de córner, la dirección del esférico se dirige mediante un círculo que aparece en el suelo.

WORLD CUP'93

Interés:	83
Diversión:	78
Gráficos:	80
Originalidad:	74
Sonido:	79

JAVIER ITURRIOZ

MIX MENSAJES

AHORA PUEDES VENDER STOP O INTERCAMBIAR STOP A TRAVES DE LA PAGINA QUE ABRIREMOS EN TU REVISTA STOP NO OLVIDES PONER TU TELEFONO STOP TU MENSAJE SERA PUBLICADO A PARTIR DEL PROXIMO NUMERO STOP

SOLO PARA SOCIOS

TEXTO

Nombre y apellidos

Domicilio

C.P. Localidad Provincia Edad

Tlf.:

Envía tu mensaje a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos. c/O'Donnell, 13. 28009 Madrid.

Indica en una esquina del sobre MIX MENSAJES



Mega Drive: arcade

SUNSET RIDERS

Desenfunda forastero

En el lejano Oeste rige la ley del más rápido. Aquél que antes desenfunde su revólver, sobrevivirá. Las culatas de las armas de Billy Cool y Cormano Wild se han quedado pequeñas para las muescas que indican los enemigos abatidos por estos dos certeros pistoleros. Por fortuna para la gente de bien, ambos cabalgan juntos en defensa de la justicia.



En pantalla

de acababa su brazo y empezaba su Biot Gun. Cabalgaron juntos durante mucho tiempo, el mismo que la paz reinó en el Oeste.
Un buen día llegó a la ciudad un inglés con vestimenta de tahúr y una escolta de la peor carroña que haya pisado el Oeste. Su nombre: sir Richard Rose. Pronto sembró el pánico entre los habitantes, hasta el punto de que el sheriff se vio incapaz de detenerle. Fue entonces cuando el consejo de la ciudad decidió contratar a dos pistoleros. Y es aquí donde comenzó a forjarse la leyenda de Billy Cool y Cormano Wild.

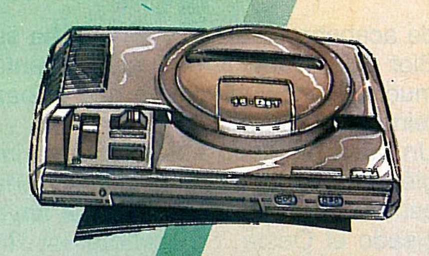
Para rescatar a la bella doncella tenemos que vencer antes al malo de turno

Sentado en una vieja hamaca, un viejo destartalado masca tabaco. A sus pies, un grupo de niños le rodean, ansiosos por escuchar historias de pistoleros.
"Hoy estáis de suerte, vais a conocer las andanzas de dos hombres que jamás claudicaron ante los muchos bandidos que se cruzaron en su camino. Dicen aquellos que conocieron a Billy Cool y Cormano Wild, que sólo tenían una cosa en común: su amor a la ley.
Cool era un hombre frío; su colt, el más rápido que podáis imaginar. Pocas veces hablaba de su juventud, pero en una ocasión reconoció que había nacido con un arma en la mano. Wild era mitad hombre mitad rifle. Nunca supe dón-

A dos pasos de la muerte

Su reputación no era muy buena; ambos tenían fama de mujeriegos. Sin embargo, semanas antes de llegar a la ciudad, fueron los únicos hombres capaces de enfrentarse al temido Simon Greedwell, un famoso terrateniente cuyos vaqueros campaban a sus anchas por las calles de Dos Pasos. Entre los dos derrotaron a sus asesinos a sueldo. Corrió mucha sangre, pero salieron indemnes y se fueron a la búsqueda de Greedwell; éste, aterrorizado, provocó la desvandada de todas sus reses para evitar enfrentarse con ellos e intentar huir durante el desconcierto.
En su camino hasta aquí, evitaron también el robo del tren. Un chicano demente, Paco Loco, sangraba continuamente a la compañía ferroviaria y a todos aquellos osados que seguían

En pantalla



Mega Drive: arcade

Guía los destinos de Cool y Wild y consigue que reine la paz en el Salvaje Oeste

En la fase de bonus podremos conseguir vidas extra y monedas (arriba). Las armas más potentes se esconden en las bolsas (izquierda).



confiando en la seguridad del caballo de hierro. Los días de Loco finalizaron en el mismo instante en que la mirilla del rifle de Cormano enfiló su atroz estampa.

Territorio indio

Cruzaron las escarpadas montañas y se adentraron en el peligroso territorio comanche. Muchos colonos responsabilizaban al jefe Scalpen de la muerte de sus reses; sin embargo, hacía mucho tiempo que los pieles rojas convivían en paz con ellos y no existía ninguna razón para que hubiesen desenterrado el hacha de guerra. Cool y Wild eran respetados por los indios –en muchas ocasiones habían cazado juntos– y se dirigieron a la presencia de Scalpen para conocer las oscuras razones de los ataques indios. Tras ellos se escondía un hombre capaz de faltar a la verdad y provocar la ruptura de la paz con tal de saciar sus ansias de poder: Sir Richard Rose.

Tras atravesar un espeso bosque, nuestro dos pistoleros llegaron hasta la mansión de Rose. Pocos recuerdan un tiroteo más feroz. Cool siempre decía que cada una de sus balas llebaba escrito el nombre de la persona que iría a la tumba con ella; y a fe mía que fueron muchos los que descansaron con su nombre grabado en el pecho. Billy, el herrero, contempló la lucha y me dijo que el rifle de Cormano humeaba de tal forma que pensó que explotaría en la cara del mejicano. No fallaron un solo tiro; hicieron su trabajo, cobraron y jamás se les volvió a ver por estas tierras.



SUNSET RIDERS

Interés:	91
Diversión:	85
Gráficos:	93
Originalidad:	82
Sonido:	93

LOS JEFES

Fase 1: Simon Greedwell



Terrateniente tejano. Su ansia de riqueza le ha llevado a perder todos los escrúpulos. Se apostará en el balcón de su mansión para disparar sobre nosotros.

Fase 2: Paco Loco



Escapado de un manicomio, este chicano se ha hecho el rey de los atracos a ferrocarriles en marcha. Debes detenerlo cuando intente desvalijar el tren correo.

Fase 3: Chief Scalpen



Jefe de los comanches. Su odio por los blancos le ha llevado a luchar junto a su raza.

Fase 4: Sir Richard Rose



Ha importado desde Inglaterra sus métodos criminales. Es un maestro en el uso del revólver. ¡Cuidado, usa chaleco antibalas!

Su hazaña, sin embargo, está escrita en la historia de una ciudad cuyo esplendor nació de la rapidez de un colt y la certeza de un rifle".

El mejor del Oeste

Elige a cualquiera de los dos vaqueros, o a ambos si decides compartir la aventura con un buen amigo, y dirige sus destinos. Utiliza todos tus sentidos y dispara con rapidez.

Algunos bandidos llevan sacos que dejarán caer si son alcanzados por tus disparos. Ábrelos y accederás a diversos objetos: las pistolas aumentan el poder de nuestra arma; las balas conceden un disparo más rápido, y las monedas, según su tamaño, aumentan el marcador con puntos de bonificación (igualmente puedes conseguir estos objetos en los salones del pueblo). Cuidado, porque los sacos también pueden contener peligrosos cartuchos de dinamita.

Las estrellas de sheriff te conducirán a una fase de bonus. En ella, a lomos de tu caballo, tendrás que recoger las monedas y las vidas extra que arroja una bella dama desde un carromato en marcha.

La opción más divertida que brinda el cartucho es el modo "versus". En él, debemos enfrentarnos en un particular duelo con otro jugador.

Basado en una máquina recreativa de gran éxito en 1992 (que no contaba con la opción antes mencionada), el juego, aunque presenta menor número de fases, mantiene intacto todo el carisma de la versión de su hermana mayor gracias a sus coloridos gráficos y a los buenos movimientos de los personajes.

Las melodías son excelentes y podemos escucharlas desde el menú. Cuenta también con divertidos efectos sonoros, sonidos y gritos digitalizados. Una buena conversión de la recreativa, que, gracias a la opción "versus", incluso la ha superado.

ANTONIO GREPPI

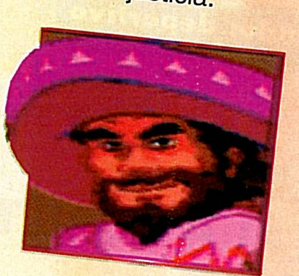


LOS HEROES

Billy Cool

Pistolero desde su más tierna infancia, su arma preferida es el revólver Colt Peace Maker, mellado por las mil muescas de los enemigos que desenfundaron más lentamente que él. Le encantan las verduras y el café muy cargado. Su palabra favorita es: justicia.

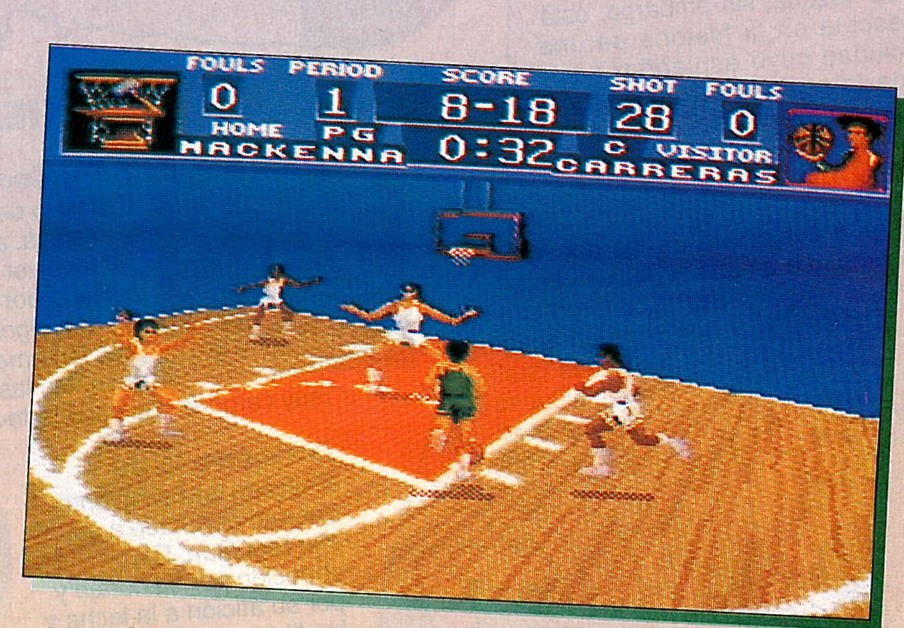
Cormano Wild



Mejicano de nacimiento, duerme abrazado a su rifle Biot Gun. Es conocido por su coraje y por su afición a la leche y los filetes de ternera. Cuando alguien se cruza en la mirilla de su rifle, muere.



Super Nintendo: deportivo



WORLD LEAGUE BASKETBALL

El mejor asiento del pabellón

Amparado en un "movimiento de cámara" sobresaliente, este cartucho logra transmitir con fidelidad todas las evoluciones del trepidante deporte de la canasta. El sorprendente seguimiento del balón que posee consigue que el espectáculo de la cancha se sirva en primer plano al jugador, convertido en espectador de lujo, gracias a una retransmisión que podría ganar el Emmy o el Ondas a la mejor realización.



La mayor dificultad del **WORLD LEAGUE BASKETBALL** consiste en la preparación de los partidos. El uso de los mandos es radicalmente distinto al resto de los cartuchos de la ***Super Nintendo***, y el botón A –rojo– sustituye en sus funciones al que, por lógica, debería ocupar el botón *select*.

Una vez dentro del juego, se utiliza la cruz del paddle para elegir territorio o confederación. Cuando se ha realizado la selección, se escoge la ciudad preferida. Previamente, hemos tomado la opción de disputar un partido contra la máquina, contra otro jugador o toda una liga –opción disponible sólo para un jugador–, que se inicia con los enfrentamientos respectivos en nuestro propio grupo para, en caso de victoria, optar a empresas mayores, que pueden llevarnos hata el título de campeones del mundo.

Los habituales cuatro cuartos de la NBA quedan sustituidos por los dos medios tiempos que admite la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA), pero las reglas del juego son las usuales entre los profesionales norteamericanos; es decir, se admite, por ejemplo, el saque de banda desde debajo de la canasta.

La duración puede variar a voluntad en los partidos amistosos –la mínima es de seis minutos–, pero en el torneo sólo se puede escoger la más larga aunque, afortunadamente, el





El ritmo de la confrontación, al igual que en los partidos reales, lo marcan los desplazamientos de los jugadores sin balón y la visión del base que distribuye el juego.

cartucho admite la posibilidad de que grabemos nuestras preferencias en cuanto al tiempo que debe durar cada confrontación para poderlas utilizar en posteriores partidas. Tres de ellas son susceptibles de almacenarse en memoria, pero, atención: un despiste en las órdenes puede llevarnos de nuevo al punto de partida y obligarnos a repetir desde el principio toda la operación.

Precisamente, la excesiva duración de los partidos cuando se disputa la liga es el mayor hándicap de este simulador deportivo, ya que obliga a disponer de muchas horas para poder disputar la final.

Durante los tiempos muertos se pueden introducir reservas y modificar las tácticas

Juego acelerado

El punto de visión que tenemos en cada momento de la cancha varía con respecto a la posición del balón. Al principio puede resultar desconcertante, pero nos habituamos enseguida porque los cambios de plano se producen mientras la pelota va por el aire; bien sea por un pase, o por un lanzamiento a canasta.

En algunas ocasiones, la vorágine a que nos conducen esos movimientos lleva a un excesivo abuso del pase. Es el mismo programa quien marca

Para sacar ventaja

Defensa: El trabajo fundamental se circunscribe a la recuperación de balones. Para ello, debemos seleccionar el jugador correspondiente cuando se produce un pase del contrario. Obstaculizar la acción de quien lleva la pelota puede servirnos para que se señale la correspondiente falta personal en ataque a los rivales. Los rebotes son importantes. Hay que saltar a tiempo porque, hasta que lleguen los cruces entre los mejores de cada grupo, los contrarios no tienen un buen porcentaje de aciertos. Si no vemos la flecha sobre ningún jugador, es que lo hemos dejado atrás. Selecciona otro y la defensa de nuestro equipo se recompondrá al poco tiempo.

Ataque: Según sea la posición de quien sube la pelota, el pase es distinto. Normalmente, va en la dirección de su mirada. Escorarse hacia las bandas permite una visión más genérica, mejores opciones de pase y un mayor porcentaje de contragolpes. Se debe elegir muy bien la opción de pase para evitar el robo de balón. Los lanzamientos a canasta han de efectuarse en suspensión, especialmente los de tres puntos. Las mayores posibilidades de acierto pasan porque estos tiros los efectuen los bases o aleros bajos, marcados en los cuadros de los equipos con las letras G o FG.



Super Nintendo: deportivo



Si optamos por la Conferencia Europea, podemos escoger a cualquiera de los dos equipos españoles.

el ritmo del juego y lo acelera. No es bueno dejarnos llevar por su euforia, porque acabaremos perdiendo el balón casi irremisiblemente.

Debemos tener en cuenta que, si queremos ganar, hemos de poseer una buena defensa, ya que los puntos irán cayendo en nuestro marcador, bien sea en jugadas estáticas o por medio de contragolpes. Una flecha nos indica, en caso de ataque, el jugador al que iría dirigido un hipotético pase en cada momento. En defensa, la misma flecha indica el jugador que controlamos con el mando.

En el transcurso del partido tenemos la posibilidad de sustituir a jugadores, cambiar de tácticas o modificar la visión del encuentro. Se consigue pidiendo uno de los cinco tiempos muertos a que tenemos derecho en cada lance y pulsando *select* cuando el juego esté parado.

Por lo que respecta a la posibilidad

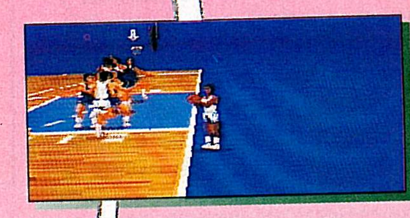
La visión de la cancha, en la que prima la posición de la pelota, supone una revolucionaria puesta en escena que será imitada

JUGADAS



Contragolpe
Tiene lugar cuando el jugador que sube la pelota encuentra una posibilidad de pase a la parte contraria del campo donde un compañero se encuentra solo –palomero– o en situación de uno contra uno.

Bloqueo
El marcador del rival, elegido por la máquina, se interpone en su trayectoria. Nosotros le ayudamos con el jugador que controlamos.



Zona
Se produce cuando un jugador de cualquier equipo pasa más de tres segundos en la zona de tiros libres del equipo contrario. Esta es una de las novedades técnicas más importantes del programa.

Tiro libre
La flecha situada sobre la canasta indica el lugar donde irá a parar el balón. No podemos descuidarnos: la elección de la parte central será definitiva para obtener un punto más.





WORLD LEAGUE BASKETBALL

Interés:	87
Diversión:	78
Gráficos:	94
Originalidad:	92
Sonido:	86

de cambios, se ofrecen las estadísticas de porcentajes de cada uno de los jugadores, así como su efectividad en el partido, tanto en puntos anotados, como en rebotes y faltas personales. En los partidos a seis minutos, no es necesario introducir cambios por motivos de cansancio, pero sí en los de mayor duración, ya que los jugadores bajan de rendimiento cuando aparece el adjetivo de "hot" (calientes).

En cuanto a los equipos, nada que ver con la realidad. En Europa, la FIBA puede aplaudir este programa, ya que parece un partidario de la Super Liga propuesta por su secretario general. Nos encontramos con equipos en Lisboa y París, ciudades de escasa tradición baloncestística, mientras que los conjuntos que representan a Madrid y Barcelona son, respectivamente, el Bullfighter y el Eagles; o, lo que es lo mismo, toreros y águilas.

M. BARRERO

HABITUALES



Personal en ataque
Se señala cuando atacamos por el centro y dudamos en el pase. Si no hay un compañero en buena disposición para recibir e intentamos continuar el avance, se sancionará la falta.

Diez segundos
Contamos con un periodo de diez segundos para traspasar nuestro campo.

Campo atrás
Una vez que hayamos atravesado el centro de la cancha no podremos retroceder a nuestro campo en la misma jugada.

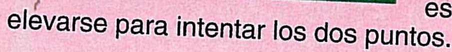


Personal en defensa
Se sanciona cuando abalanzamos nuestro jugador sobre el contrario mientras éste decide un pase.



Tiempo muerto
Cuando el reloj está parado, y antes de que se produzca el saque, tendremos que apretar el botón *select* para pedir uno de los cinco tiempos muertos de que disponemos. Durante el mismo –ilimitado– podemos cambiar jugadores, variar la táctica o la visión del partido.

Palmeo
Es una de las opciones más difíciles. Tras un tiro fallado, nuestro pivot –C de center– es quien debe de elevarse para intentar los dos puntos.





Cinco segundos
Se sanciona esta violación al reglamento cuando tardamos ese tiempo en efectuar cualquier saque.



Travelling
El intento de lanzar a canasta sin llegar a desprenderse de la pelota. Tiene lugar cuando se mantiene apretado el botón de lanzamiento hasta que concluye el salto.

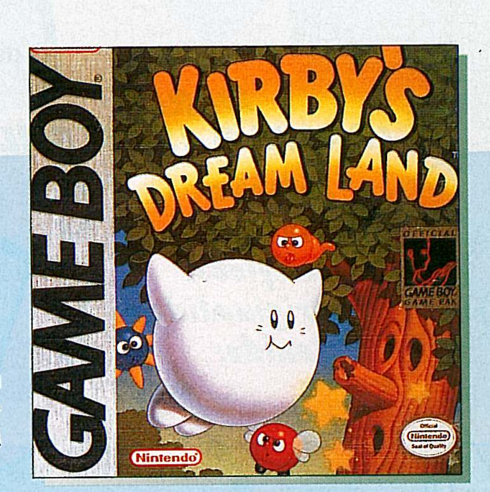
Consejos y trucos

SUPER KRUSTY´S FUN HOUSE
SUPER NINTENDO

Prueba a teclear –JOSHUA– para obtener energía infinita. Pulsando los botones L y R puedes elegir el nivel en el que vas a jugar.

KIRBY´S DREAM LAND
GAMEBOY

En la pantalla de presentación pulsa simultáneamente ARRIBA y A. Jugarás en una nueva modalidad más difícil.



SUPER GHOULS'N GHOSTS
SUPER NINTENDO



En la pantalla de opciones situa el cursor en EXIT; con el otro mando pulsa el botón L y, sin soltarlo, aprieta START. Ahora pulsa START en el primer mando para acceder a un nuevo e interesante menú de ayuda.



EUROPEAN CLUB SOCCER
MEGA DRIVE

Introduce como password: "THREE SHREDDED WHEAT"

Dispondrás de un nuevo disparo mucho más rápido, gracias al cual podrás meter goles desde tu propio campo.

Si además tecleas "QUITTER", cada vez que abandones el juego ganarás el partido y, al pulsar CONTINUE, te enfrentarás con el siguiente equipo. Así llegarás fácilmente a campeón del mundo.



CHUCK ROCK

GAME GEAR

Nada más fácil que teclear cualquiera de las siguientes claves para acceder a las diferentes fases que componen este estupendo juego:

–Clave 2 7G09M
–Clave 3 NN6E3
–Clave 4 84AKC

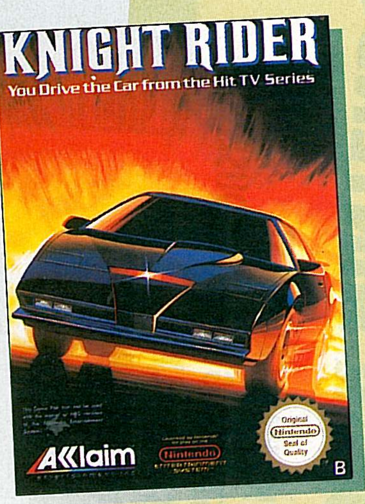
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE

MEGA DRIVE



Los siguientes códigos permiten acceder a los diferentes niveles:

–Nivel 2: WHOAMAMA
–Nivel 3: FLANDERS
–Nivel 4: BROCKMAN
–Nivel 5: SIDESHOW

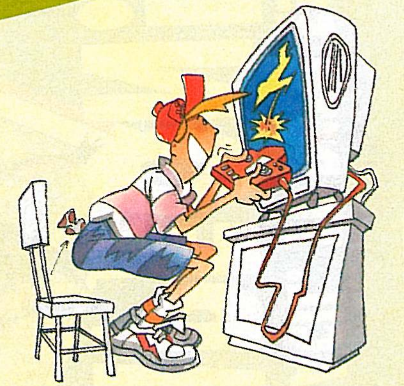


KNIGHT RIDER

NES

Mantén pulsados los botones A y B y resetea la consola. Cuando la pantalla de opciones vuelva a aparecer, y una vez pasada la opción Stage Select, elige la misión y el coche que más te gusten y aprieta START. Si lo pulsas de nuevo, accederás a un nuevo modo, llamado Select Mode, donde podrás pedirle a Devon que te envíe a cualquier zona del mapa.

Los súper del mes



canadian HIT CONSOLAS



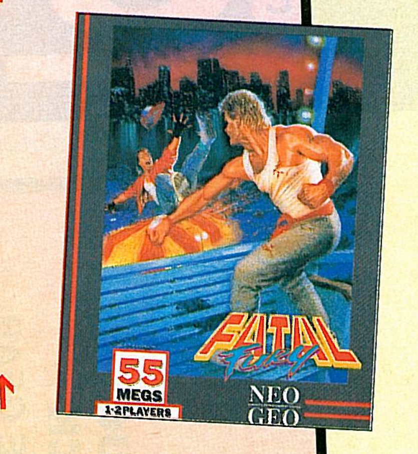


MASTER SYSTEM

1 SONIC 2 =
2 ASTERIX ↑
3 TAZ-MANIA ↓
4 TOM Y JERRY ↑
5 ITALIA 90 ↑

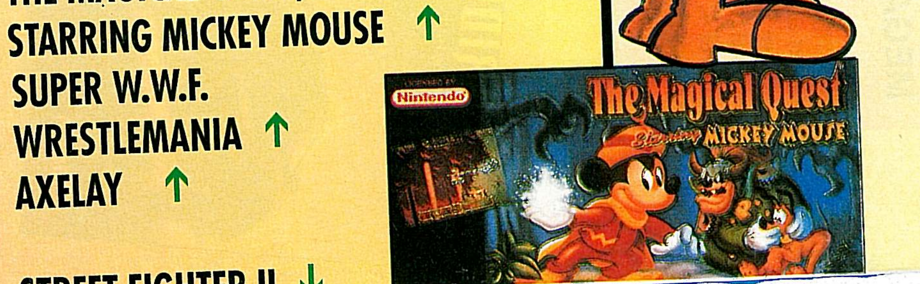
NEO-GEO

1 ART OF FIGHTING ↑
2 FATAL FURY ↑
3 LAST RESORT ↑
4 EIGHT MAN ↑
5 MAGICIAN LORD ↑



SUPER NINTENDO

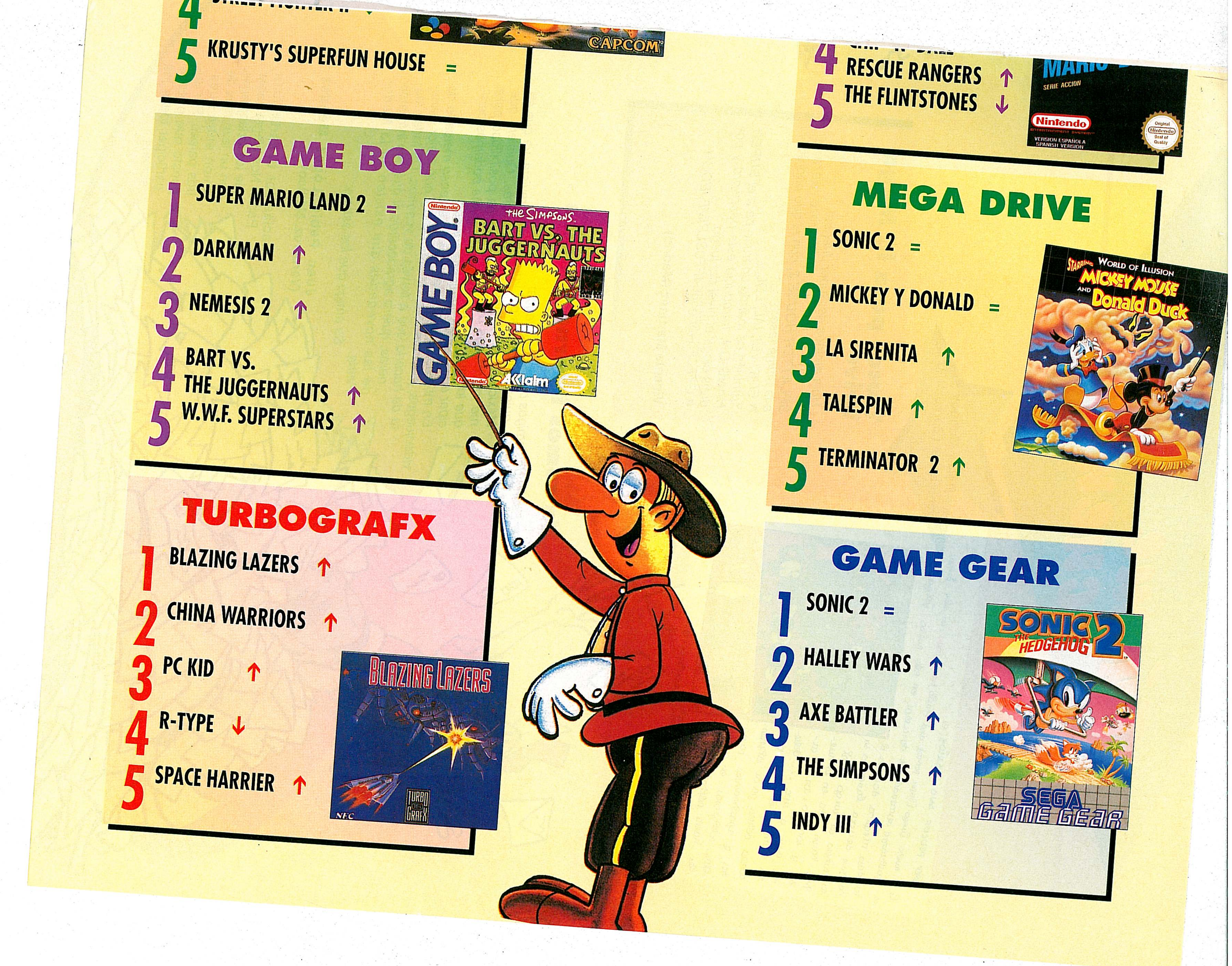
1 THE MAGICAL QUEST, STARRING MICKEY MOUSE ↑
2 SUPER W.W.F. WRESTLEMANIA ↑
3 AXELAY ↑
4 STREET FIGHTER II ↓



NINTENDO

1 SUPER MARIO BROS. 3 =
2 TETRIS ↑
3 SUPER MARIO BROS. =
4 CHIP 'N' DALE





4
5 KRUSTY'S SUPERFUN HOUSE =

GAME BOY

1 SUPER MARIO LAND 2 =
2 DARKMAN ↑
3 NEMESIS 2 ↑
4 BART VS. THE JUGGERNAUTS ↑
5 W.W.F. SUPERSTARS ↑

TURBOGRAFX

1 BLAZING LAZERS ↑
2 CHINA WARRIORS ↑
3 PC KID ↑
4 R-TYPE ↓
5 SPACE HARRIER ↑

4 RESCUE RANGERS ↑
5 THE FLINTSTONES ↓

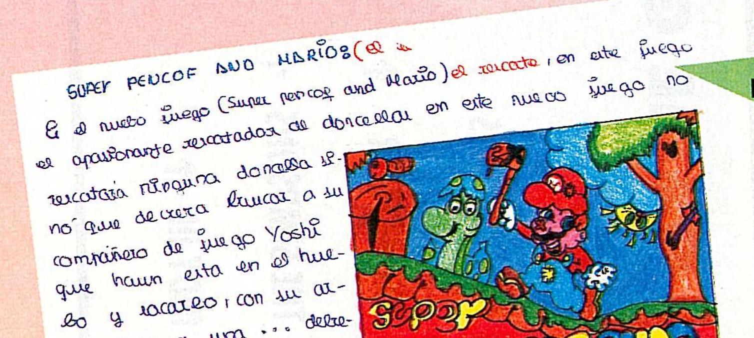
MEGA DRIVE

1 SONIC 2 =
2 MICKEY Y DONALD =
3 LA SIRENITA ↑
4 TALESPIN ↑
5 TERMINATOR 2 ↑

GAME GEAR

1 SONIC 2 =
2 HALLEY WARS ↑
3 AXE BATTLER ↑
4 THE SIMPSONS ↑
5 INDY III ↑





SUPER PENCOF AND MARIOS (el rescate)

Es el nuevo juego (Super pencof and Mario) el rescate, en este juego el apasionante rescatador de doncellas en este nuevo juego no rescatará ninguna doncella si- no que deberá buscar a su compañero de juego Yoshi que hasta está en el hue- co y rascarlo, con su ar- ma que es una ... debe- ría romper el hueco pero antes deberá pasar diferen- tes y apasionantes panta- llas peligrosas, en las cua- les habrá peligrosas mons- truos y comecocos aventu- ras. ¡Encuentra a Yoshi, Mario!

ROSER MUNYOZ (BENISSANET).

Roser Mungoy
Beninasset (Barcelona)

Trucos para la Mega Drive

¡Hola amigos de Súper Juegos!
*Os voy a dar un password para el **SPLATTER HOUSE 2**, con el que podréis ir a la última fase:*
- *EDK, VEI, IAL, LDL.*

*También os mando un truco para el **SUPER HANG-ON**. Introducid este password y podréis elegir el nivel del juego:*
- *GFF3F546F35564FF0SLPIMFJEDGH*

Vicente Martínez (Madrid)

Ya somos internacionales

- *Estimados amigos de Súper Juegos:*

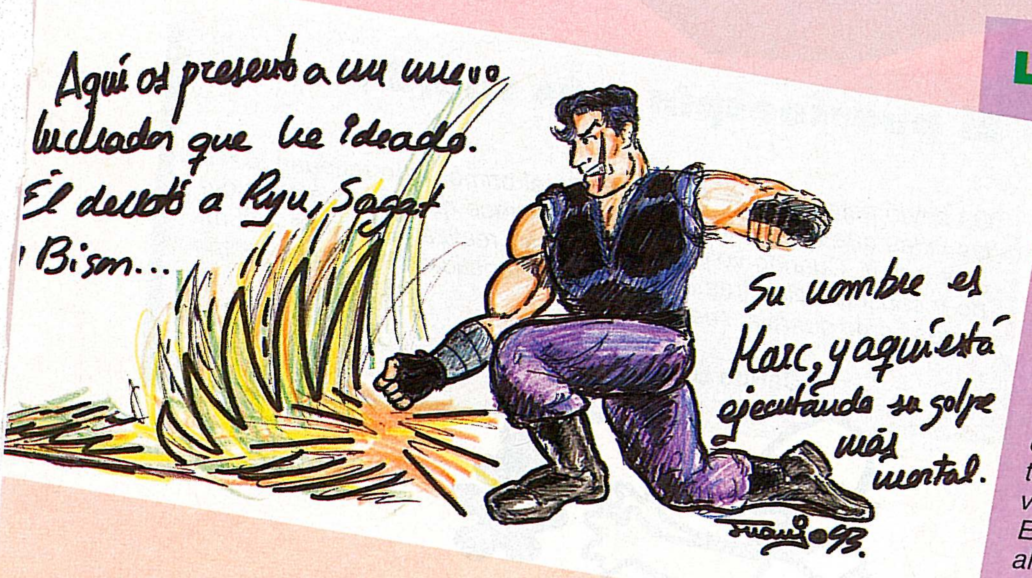
Antes que nada, quiero felicitaros por vuestra gran revista, ya que en México ha despertado mucho interés. Quisiera que me informarais de si existe alguna posibilidad para que los que vivimos fuera de España podamos participar en vuestros fabulosos sorteos.

En mi país no contamos con un extenso mercado de videojuegos; pero me interesa conocerlo y qué mejor manera de hacerlo que a través de vosotros. De todas maneras, quiero agradeceros el que nos informéis de las novedades que existen en la Madre Patria.

Su amigo que los estima:

Juan Pablo López Méndez
(Veracruz, México)

Gracias por tu carta Juan Pablo. Nos alegra saber que los videojuegos son un lazo más de unión entre nuestros países. Por supuesto que puedes participar todos los sorteos.



La superconsola de Sega

Mix, te mando unos truquillos para el fabuloso juego de **Master System, SONIC THE HEDGEHOG**.
En Green Hill, cuando hayas cogido el monitor que te hace invencible, baja por la rampa hecho una bola y, antes de caer al suelo, en el pad de control, ve a la derecha; con esto conseguirás que Sonic pase la pantalla a toda velocidad (si lo haces correctamente, la pantalla pasará muy deprisa y no verás a Sonic).
En la zona del laberinto, para que no te ahoges por lo lento que suben los ascensores, sitúa la punta de los pies de Sonic a la izquierda del elevador; pero recuerda que Sonic debe mirar hacia la derecha. Si lo has hecho bien, nuestro protagonista subirá más rápido y nos ahorraremos una valiosa vida.

Angel Luis Sánchez Montero (Toledo)

Aún en las peores condiciones

El truco que os comunico es una jugada para el **SUPER SOCCER** de **Súper Nintendo.** Si tenéis problemas para marcar goles contra equipos que son superiores al vuestro, cuando recibáis el balón, entrad por las líneas laterales del área pequeña del portero contrario y, cuando éste salga, cruzadle el esférico.

Miguel Angel Aragón Morales (Chiclana)

SONIC 2 THE HEDGEHOG





Peralta, Vinaros (Castellón)

Tú me cuentas

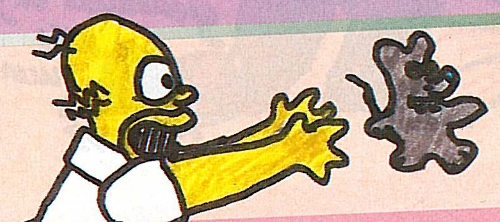
Hola me llamo Vicente, tengo 12 años, y me gusta vuestra revista, es muy entretenida, y ademas te aconseja los mejores juegos. Yo no tengo consola, es una pena, por que con lo que me gustan los videojuegos, todavia no soy socio de vuestra revista, aunque la compro todos los meses, en cuanto tenga consola me abonare a Super juegos para recibir todos los meses la revista, sin moverme de mi casa. Yo en especial quiero la NES de Nintendo, y ya intente ganarmela en el concurso de octubre del 92, y en otros muchos concursos mas. pero no pudo ser. Espero que publiquen mi dibujo de Sonic, S.J., de el padre de Bart Simpson y del personaje favorito de Bart Simpson.

V. Martinez

El puercoespín más rápido

*Os envío este truco de **SONIC 2.** En el primer acto recoged todas las vidas que hay en la pantalla (me parece que son cuatro) y dejaos matar. Cuando volváis a comenzar, realizad el mismo recorrido y conseguiréis otras cuatro vidas. Repetid este proceso tantas veces como queráis; suerte y al toro...*

Carlos Buisán Casanova



Reyes de la Game Boy

Hola colegas consoleros, os voy a proporcionar unos "truquillos" para la Game Boy.
*Quieros daros unos paswords súper para el juego **WORLD CUP:***
Japón: 22413.
U.R.R.S: 53013.
España: 36313.
Inglaterra: 17213.
México: 42913.
U.S.A: 56113.
Brasil: 51313.
Holanda: 97113.
Italia (semifinal): 08613.
Alemania (final): 01633.

***SUPER MARIO LAND 2:** Para vencer a la bruja de la zona del terror, usa el fuego; ponte en la olla del centro y, cuando la malvada aparezca, salta un poco y dispara.*
Salta sobre el primer bloque también con el fuego y, sobre todo, ¡ no cojas la flor!
Baja a la grieta del suelo, rompe el bloque, sube y hazte pequeño. Baja otra vez y entra en la sala. Este truco se ejecuta en la zona Hippo (entrada del espacio). En la misma zona, coje la burbuja y diríjete todo lo que puedas a la izquierda, hasta llegar al muro. Salta sobre el bloque y encontrarás una "vidilla".

Pep Rubio Quereda (Alicante)

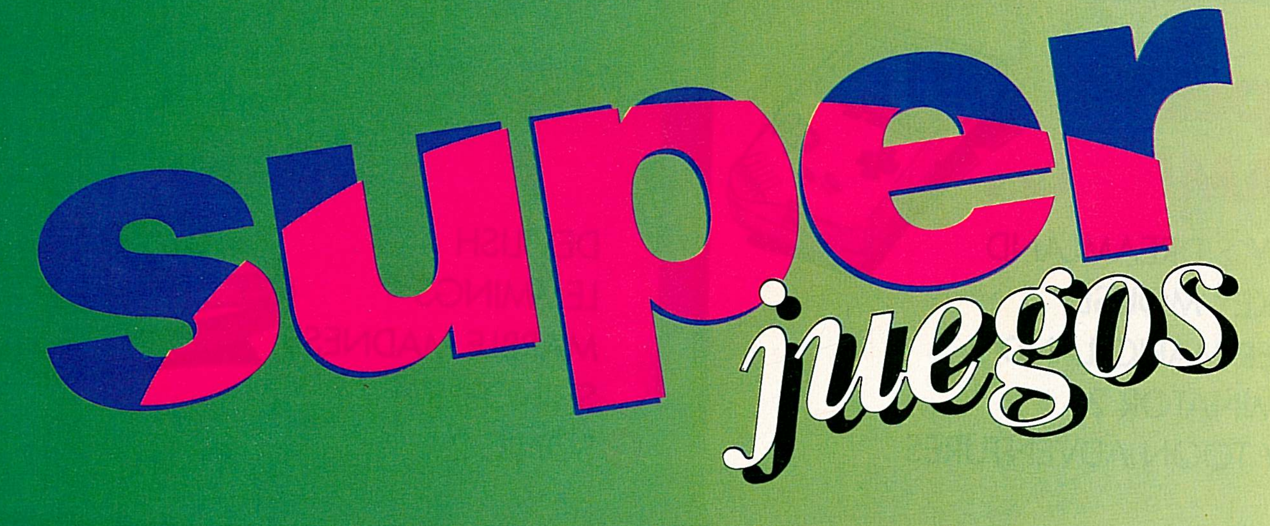
Una tercera fase problemática

¡Hola súper consolegas!
*Aquí os mando algunos truquillos para el **ROBOCOP 2** de **NES**. Si no sabes pasar la fase 3, atento al truco: después de pasar las dos bolas eléctricas seguidas en el elevador de cohetes, fíjate en la parte superior de la pantalla y verás que, tras la segunda bola superior, hay una pila atómica que te poda puntos de vida. Sigue avanzando y, poco después, encontrarás el Nuke de siempre y otro más a la derecha; cógelos para transportarte a una pantalla de disparos.*

Juan Ramón Peris (Cantabria)







ESTAMOS PREPARANDO UNA GRAN FIESTA CON MOGOLLON DE SORPRESAS EN LA QUE TU PUEDES SER NUESTRO INVITADO DE HONOR Y CON TU VOTO ELEGIR LOS 10 super JUEGOS DE 1992

Entre todas las cartas recibidas, realizaremos un sorteo del que saldrá seleccionado el Invitado de Honor de Súper Juegos. Podrá vivir un fin de semana "SUPER", acompañado por sus padres y hermanos con todos los gastos pagados. Visitará la revista, le enseñaremos cómo es todo el proceso, desde que se produce la noticia de un videojuego hasta que publicamos el comentario, su mapa, los trucos, etc. Conocerá a todos los redactores y podrá jugar con todas las consolas y juegos. Asistirá a la gran fiesta Aniversario, donde será el invitado de excepción y estará con los programadores y los distribuidores más importantes.
Por supuesto habrá un gran regalo sorpresa para él.

SERA UN FIN DE SEMANA INOLVIDABLE

CONSOLAS

super GAME BOY

- **A** KIRBY´S DREAMLAND
- **B** MICKEY MOUSE
- **C** SUPER MARIO LAND 2
- **D** TERMINATOR 2
- **E** TINY TOON ADVENTURES

super GAME GEAR

- **A** DEVILISH
- **B** LEMMINGS
- **C** MARBLE MADNESS
- **D** SHINOBI II
- **E** SONIC 2



super NES (NINTENDO)

- **A** BATTLETOADS
- **B** MANIAC MANSION
- **C** SUPER MARIO BROS 3
- **D** THE EMPIRE STRIKES BACK
- **E** THE FLINSTONES

super MASTER SYSTEM



- **A** LEMMINGS
- **B** OLIMPIC GOLD
- **C** SONIC 2
- **D** TAZ-MANIA
- **E** TOM Y JERRY

super SUPER NINTENDO



- **A** STREET FIGTHER II
- **B** SUPER ADVENTURE ISLAND
- **C** SUPER CASTLEVANIA IV
- **D** SUPER MARIO KART
- **E** SUPER MARIO WORLD

super MEGA DRIVE

- **A** CHUCK ROCK
- **B** LEMMINGS
- **C** MICKEY AND DONALD
- **D** SONIC 2
- **E** THUNDERFORCE IV

ORDENADORES

super ARCADE

- A INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
- B LEMMINGS ¡OH NO ! MORE LEMMINGS
- C RISKY WOODS
- D THE HUMANS
- E TITUS THE FOX

super AVENTURA

- A DARK SEED
- B INCA
- C INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
- D LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES
- E THE SECRET OF MONKEY ISLAND II

super DEPORTIVO

- A ESPAÑA, THE GAMES 92
- B LINKS 386 PRO
- C SUMMER CHALLENGE
- D TIP OFF
- E WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP

super SIMULADOR

- A AW 8B HARRIER ASSALT
- B HEROES OF THE 357 TH
- C THE SECRET OF WEAPONS OF THE LUFTWAFE
- D SIM EARTH
- E WING COMMANDER II

Rellena este cupón con tus datos, marca con una cruz la letra que corresponde al juego que consideres el mejor de los cinco nominados en cada categoría y envíalo a: Ediciones Mensuales, Revista Super Juegos, C/ O'Donnell 13, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "VOTACIONES 92".

MEGA DRIVE	A	B	C	D	E	GAME BOY	A	B	C	D	E
MASTER SYSTEM	A	B	C	D	E	ARCADE	A	B	C	D	E
GAME GEAR	A	B	C	D	E	DEPORTIVO	A	B	C	D	E
SUPER NINTENDO	A	B	C	D	E	AVENTURA	A	B	C	D	E
NES (NINTENDO)	A	B	C	D	E	SIMULACION	A	B	C	D	E

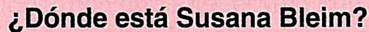
Nombre....................................Apellidos...
Domicilio...Población...
Provincia......................................C.Postal...................Teléfono..........................Edad.............
Modelo de consola-ordenador que posees...

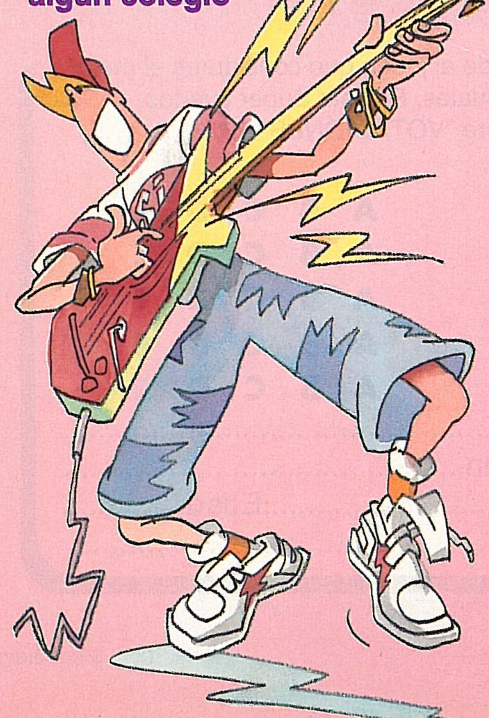
"HACER SIEMPRE LO MISMO", PRIMER LP DE LOS CABLES

Somos entretenedores entretenidos

Un día, hace ya tres años, un grupo de los muchos que alquilan un local para poder ensayar, vio cómo los cables cedieron y se caía el techo sobre ellos cuando interpretaban uno sus temas. Acababan de nacer Los cables. Tocan de una forma que recuerda a aquel pop que se hacía en los primeros años 80, aunque ellos seguramente no habían salido aún de algún colegio de Cádiz.

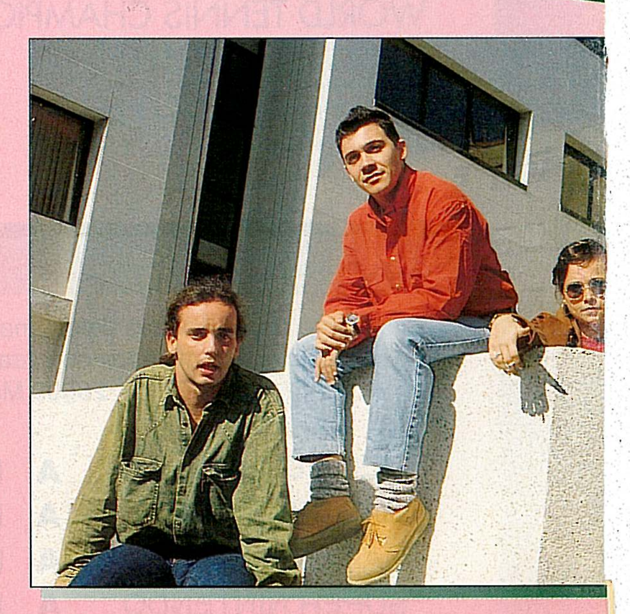






¿Dónde está Susana Bleim?
Es uno de nuestros temas. Imaginaros un videojuego cuya protagonista es una chica que está muy buena y tiene que escapar porque todo el mundo corre tras ella. Lo único que importa es atraparla para conseguir puntos. Como veis, tenemos una visión del amor muy actual, pero siempre tendente al sentimiento de admiración hacia la mujer, en mayor o menor medida.

¿Y en esa canción se llega a la última pantalla?
Tiene mucha dificultad, pero la verdad es que merece la pena jugarlo, aunque sólo sea por ver a Susana. Todo comienza cuando a la chica se le sale un pecho y vuelve loco al personal. A ella sólo le queda la opción de salir por piernas.



¿Qué habéis hecho con el maltrecho Superman?
En nuestra canción es un jubilado amargado porque le ha hecho mucho daño el cómic y el cine. Está dolido



Nuestra música persigue la desmitificación de cualquier cosa que lleve el nombre de héroe

por cómo ha sido utilizado. En realidad, a él nunca le fue vestirse con esa malla ajustada y la capa. Ahora se da cuenta del ridículo que ha hecho. En general, nuestra música persigue una desmitificación de cualquier cosa que lleve el nombre de héroe.

¿También desmitificáis a Betty Boop?

A esta chica la hemos convertido en un anti sex-symbol que se cree lo contrario. En fin, que cualquier parecido de cualquier personaje popular con la realidad es pura coincidencia, si tiene la suerte de protagonizar una de nuestra nuevas canciones.

¿No se libra ni Tarzán?

El rey de los monos lo ha conseguido en esta ocasión, pero su hijo no ha tenido la misma suerte. Se ha convertido en una persona frustrada totalmente por la sombra y la popularidad de su padre, que no lo deja respirar y lo ha hundido en una profunda depresión.

¿Qué tiene vuestro directo que llama tanto la atención?

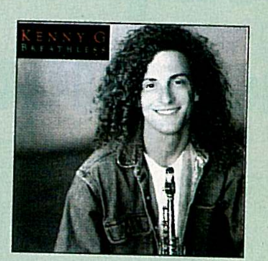
Somos el grupo de rock más rápido de aquella orilla del Guadalquivir. Tenemos un directo muy nervioso. Nuestro objetivo apunta a que la gente lo pase bien a la vez que nosotros disfrutamos a tope. Si lo conseguimos, el concierto habrá sido un éxito. Somos, sobre todo, entretenedores entretenidos.

ALONSO DE VIANA CARDENAS

La bolsa está llena

De Australia llega R.E.M. Lo tiene casi todo y, desde luego, hace patria. Cada uno de sus temas es como un boomerang que regresa hacia nosotros con enorme efectividad. Es fuerte y preciso como un canguro, y en su bolsa marsupial guarda creatividad para compartir. Es cierto que preferimos sus primeros discos, sin que ahora nos defrauden en absoluto: en el olimpo desértico donde muchos dan sus últimas bocanadas, se coronan con los más verdes laureles.
Ahora son mejores músicos y menos espontáneos; más expertos, pero menos frescos. Da igual, porque tienen clase por arrobas y alardes en **Automatic for the people** como para todo un *New Orleans Instrumental No.1* , que lo podría ser todo menos un canto del cisne.

Soplo fuerte



Quien no conozca a KENNY G está a tiempo. Es un saxofonista fuera de serie, un blanco que arrastra de su instrumento sonidos brillantes dignos del mejor jazzman de color. Se hizo popular gracias a temas para películas –la última, Elegir un amor– y ha tocado junto a los más grandes. **Breathless** resulta, sencillamente, genial.Si pasas de ritmo sin sentido y de letras que no hablan de nada, no lo dejes pasar . KENNY no necesita virtuosismos para hacer arte.

Oídos atentos



Logran desconcertar estas dobles parejas de color. Mezclan un poco de todo y hasta se atreven a incorporar rap con gotas de *Brasil* y una cierta dosis de imaginación. Cuando se piensa en el ritmo y tienes acostumbrados los pies, se paran y son capaces de arrancar con una sentida balada, ideal para días de lluvia, *When I die*. No solamente eso, porque inciden en la mejor tradición del sonido Chicago con *Tell me where it hurts*. Resultado: te quedas perplejo, no sabes a que carta quedarte, pero nunca defraudan.

Veintiuna de celuloide



Veinte más una son las canciones originales, todas ellas pertenecientes a bandas sonoras cinematográficas, recopiladas por BMG. La aportación española se reduce al *Piensa en mi* interpretada por LUZ CASAL y perteneciente a "Tacones Lejanos". Lo demás, yanqui puro, aunque no lo sea en cuanto a la producción de filmes, pero sí en la composición o intérpretes. Destacan *Calling you* de "Bagdag café", *You can leave your hat on* de "Nueve semanas y media", y *Let the river run*, de "Armas de mujer".
Hasta aquí, veinte. La restante, *What a wonderful world,* a cargo de LOUIS ARMSTRONG ni siquiera se cita como perteneciente a una película. ¿Y qué pasa con "Al servicio secreto de su majestad"?. James Bond no tiene la culpa.

"OJOS MAS QUE OJOS", ULTIMO TRABAJO DE CIUDAD JARDIN

Componer es una necesidad



Han pasado muchas cosas desde que sacarón su primer Lp, Falso, en 1985. Eran tiempos en los que el pop español no daba muchos hijos y menos originalidad, cuando Ciudad Jardín irrumpió con fuerza vendiendo lo que muy pocos hacían o se atrevía a hacer: letras trabajadas con ritmos complejos, sin importarles en exceso la comercialidad.

¿En qué basáis vuestra originalidad?
No intentamos ser originales, hacemos lo que nos sale. Lo que pasa es que hay mucha gente que hace música dentro de una línea establecida y en cuanto haces algo fuera de esa curva, enseguida te tachan de original. Tampoco nos importa mucho que nos apoden así.

¿OJOS MAS QUE OJOS también es diferente?
Son aires nuevos que llegan a **Ciudad Jardín**, que intenta abrir una nueva etapa en su andadura que no sabemos cómo impactará en el público. Una vez más hemos hecho lo que nos ha parecido bien, independientemente de lo comercial que pueda resultar, porque desgraciadamente hay que ser, de alguna manera, un engranaje más de la máquina que hace mover el mercado.

¿Qué temas tratáis en este disco?
No existe una línea temática fija. Contamos, por ejemplo, un día en la vida de una comuna hippy en LA SECTA DE LAS HORMIGAS, o el vértigo creado por una noche loca que produce visiones futuristas en DUNA MOVIL. Todo entra, incluso el espía Lucas, que ataca de nuevo en ABRE BIEN LOS OJOS, y aunque se cree muy listo, es incapaz de oler el peligro.

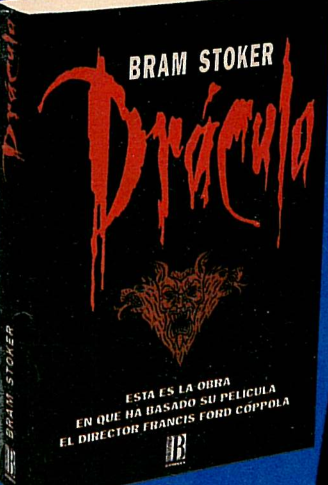
¿Cuando componéis, pensáis en el público o en la casa de discos ?
Hay dos momentos. El primero es la inspiración y el segundo desarrollar la composición. Si en esa primera fase, es decir, cuando se te enciende la lucecita, estás pensando en otra cosa, no puedes darte cuenta de nada y pierdes el tiempo. Después, una vez que tienes la idea concebida, ya puedes ponerte a trabajar según tu estilo y la forma que quieras dar a lo que será una nueva canción.

¿Cuál es el tema estandarte del álbum?
Unos días nos gustan más unos y otros vemos detalles en otros que los hacen nuestros preferidos. Es difícil que estemos satisfechos con todos los elementos de un trabajo e imposible que hayamos grabado algún tema para rellenar un disco. En general estamos contentos, pero sobre todo, con la mezcla. **OJOS MAS QUE OJOS** es uno de los mejores álbumes que hemos hecho en ese aspecto.

ALONSO DE VIANA CARDENAS



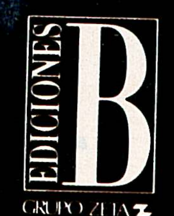




Drácula

UNA PASION MAS ALLA
DE LA VIDA Y LA MUERTE

La historia original del vampiro de Transilvania, en la que se ha basado Coppola para realizar su última obra maestra.



Si no los encuentra en su librería o quiosco... Pídalos!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Dpto. de Pedidos Ediciones B, S.A. Rocafort,104 08015 Barcelona. **Sírvanse enviar los títulos que a continuación indico:**

85010021 ☐ **DRÁCULA La novela** de Bram Stoker por sólo **1.700 ptas.**
79330000 ☐ **DRÁCULA El comic** de Bram Stoker por sólo **1.900 ptas.**

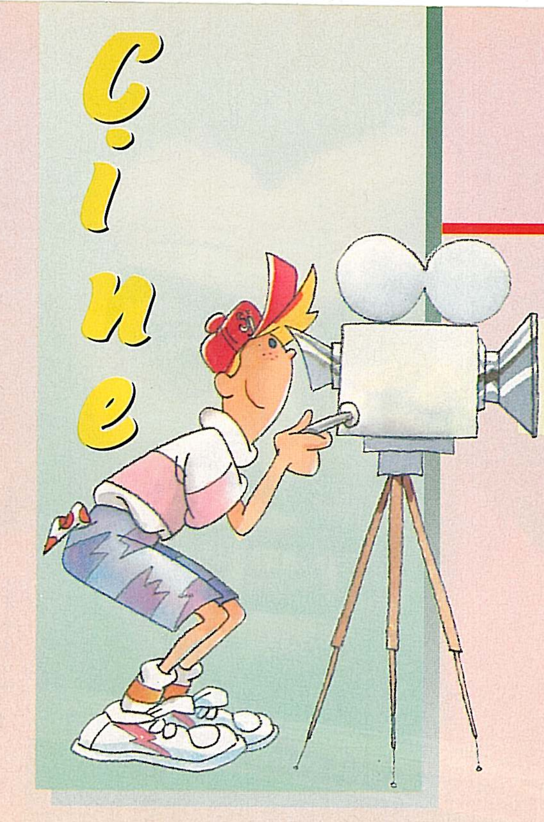
DATOS PERSONALES Nombre y apellidos: .... Domicilio: .... C.P.: ....
Población: .... Provincia: .... Telf.: .... Importe Total pedido: .... Ptas.

FORMA DE PAGO ☐ Giro postal nº .... (adjuntando fotocopia). ☐ Cheque bancario a nombre de Ediciones B, S.A.
☐ Tarjeta Visa nº |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Nombre del titular: .... D.N. I.: ....
Fecha caducidad Tarjeta: ....

Firma del titular

EDICIONES B GRUPO ZETA

LOS RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GASTOS DE ENVÍO (VÁLIDO SÓLO PARA ESPAÑA)



SE ABRE LA VEDA DEL OSCAR

Todo preparado para la gran cita del año

Mientras El maestro de esgrima debate su suerte, y Antonio Banderas vive la resaca del esfuerzo hecho por la productora de Los Reyes del Mambo para que figurase entre los aspirantes a la estatuilla, las súper producciones americanas han comenzado su loca carrera por el Oscar.



El director Robert Altman pasa revista a los entresijosde los grandes estudios mediante el personaje de un productor encarnado por Tim Robbins.

Aunque *Drácula* es la película de mayor recaudación en España durante las primeras semanas del año, no fue especialmente bien acogida en su país y parece limitada a los premios técnicos. En el mismo caso se encuentra el *Chaplin* de Richard Attenborough.

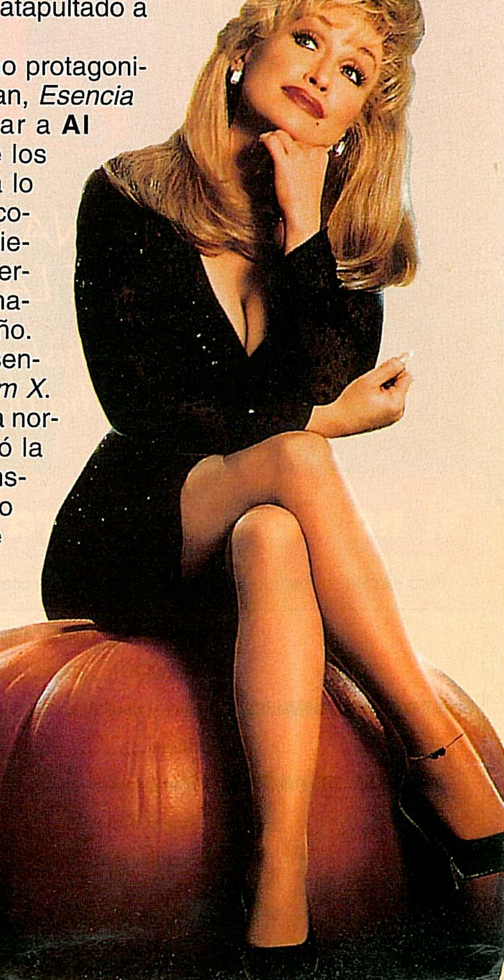
Las películas que podían optar a las cinco candidaturas de mejor producción del año componían una reducida baraja. *El juego de Hollywood*, *Esencia de mujer*, *Hoffa*, *Malcom X*, *Regreso a Howards End*, *Sin perdón* y *Aladino*, se asomaban como las máximas candidatas. Cada una de ellas con su sello peculiar, en un abanico donde abunda el drama y no falta la película de animación respaldada por Walt Disney.

Robert Altman ha vuelto por sus fueros gracias a un guión corrosivo que él se ha encargado de alimentar en *El juego de Hollywood.* Durante el rodaje se permitió el lujo de despreciar la colaboración que le brindaba **Kevin Costner** y puso sobre los hombros de **Tim Robbins** la tarea de encarnar al duro y ambicioso productor. Este trabajo, y su participación en *Ciudadano Bob Roberts*, le han catapultado a la cima de la fama.

Basada en un film italiano protagonizado por Vittorio Gassman, *Esencia de mujer*, puede colocar a **Al Pacino** en la nómina de los escogidos actores que a lo largo de su historia han cosechado dos Oscar. El ciego al que da vida se convertirá en uno de los personajes más apreciados del año.

Las biografías están presentadas por *Hoffa* y *Malcom X*. El primero fue un activista norteamericano que impulsó la unión sindical de los transportistas hasta convertirlo en uno de los grupos de presión más fuertes de Estados Unidos. Danny De Vitto, como director, y **Jack Nicholson**, como actor, son sus reclamos.

El segundo puede



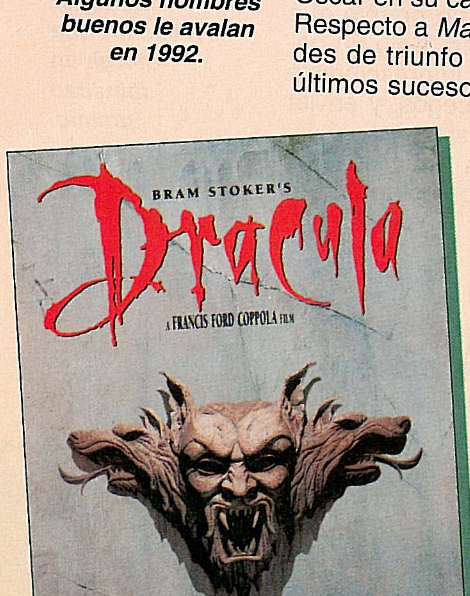
Dolly Parton no conseguirá la estatuilla, pero sí mucho dinero como autora del tema de El Guardaespaldas.



Nicholson tiene la oportunidad de convertirse en el único actor que presuma de poseer tres Oscar. Hoffa y Algunos hombres buenos le avalan en 1992.

optar al Oscar secundario gracias a su trabajo en *Algunos hombres buenos*. De ganar alguno de ellos, sería el primer actor que consigue tres Oscar en su carrera.

Respecto a *Malcom X*, sus posibilidades de triunfo eran escasas tras los últimos sucesos racistas en Estados Unidos. Spike Lee consiguió una película polémica y otro triunfo para **Denzel Washington,** que ya sabe lo que es subirse al escenario del Dorothy Chandler Pavillion a recoger un premio.



Francis Ford Coppola ha conseguido un Drácula diferente. Sin embargo, la película no ha sido tan bien acogida como esperaba en Estados Unidos.

Regreso a Howards End devuelve al primer plano de actualidad a James Ivory con una adptación de un relato de E. M. Foster. En el reparto sobresalen **Vanessa Redgrave, Anthony Hopkins** y **Emma Thompson.**

Gene Hackman, con su trabajo en *Sin perdón*, puede hurtarle el triunfo como secundario a **Nicholson.** Este western crepuscular y algo atípico, puede proporcionarle a **Clint Eastwood** como director lo que hasta ahora se le ha negado como actor.

Aladino es la última película de Disney. Basada en el relato oriental, cuenta con las claves que han impulsado en los últimos años a la compañía con *La Sirenita* o *La Bella y la Bestia*. **Robin Williams** pone la voz del personaje principal y todos han destacado su trabajo.



Aladino, que llegará a España en las próximas Navidades, es otra vigorosa producción Disney con música de Alan Menken.

Al margen quedan otro títulos como *Toys*, protagonizada por el propio **Williams;** *Abril encantado*, la gran plataforma de su intérprete femenina; y *Héroe por casualidad*, con **Dustin Hoffman, Geena Davis** y **Andy Garcia** al frente del reparto. Robert Redford, apuesta por dos títulos: *El río de la vida,* como director, y *Los Fisgones,* como actor.

En cuanto a la música, la canción que más discos ha vendido se quedará sin premio. **I will always love you,** interpretada por **Witney Houston** en *El guardaespaldas,* ya fue cantada por **Dolly Parton** en *La casa más divertida de Texas*. La máxima candidata viene de la mano de Disney. **Alan Menken** rozará el cielo con la banda sonora de *Aladino* y la canción **A whole new world.**

P. DE FRUTOS



EL SUPER JUEGO SE RENUEVA



Ixma-L, a bordo de su nave, realiza las preguntas de "El Super Tronchi", que otorga un fabuloso premio.

La emoción aumenta en El Sú per Juego de Antena 3. Todo está listo para que juguéis más y mejor en el programa de videojuegos más apasionante de la pequeña pantalla. Para empezar, presentamos un nuevo concurso que se puede seguir desde casa. Su nombre es "El Súper Tronchi", y se trata de una sencilla pregunta que Ixma-L hará en directo desde el estudio, a través del teléfono. Si la acertáis, podréis apostar por uno de los dos equipos que estén concursando, y conseguir el mismo premio que gane el colegio de vuestra elección. Sólo un pequeño detalle: para participar es imprescindible poseer la tarjeta del Club Súper Juegos, y enviar el cupón que figura en la revista.

Pero aún hay más noticias. Los consoleros expertos están de en-

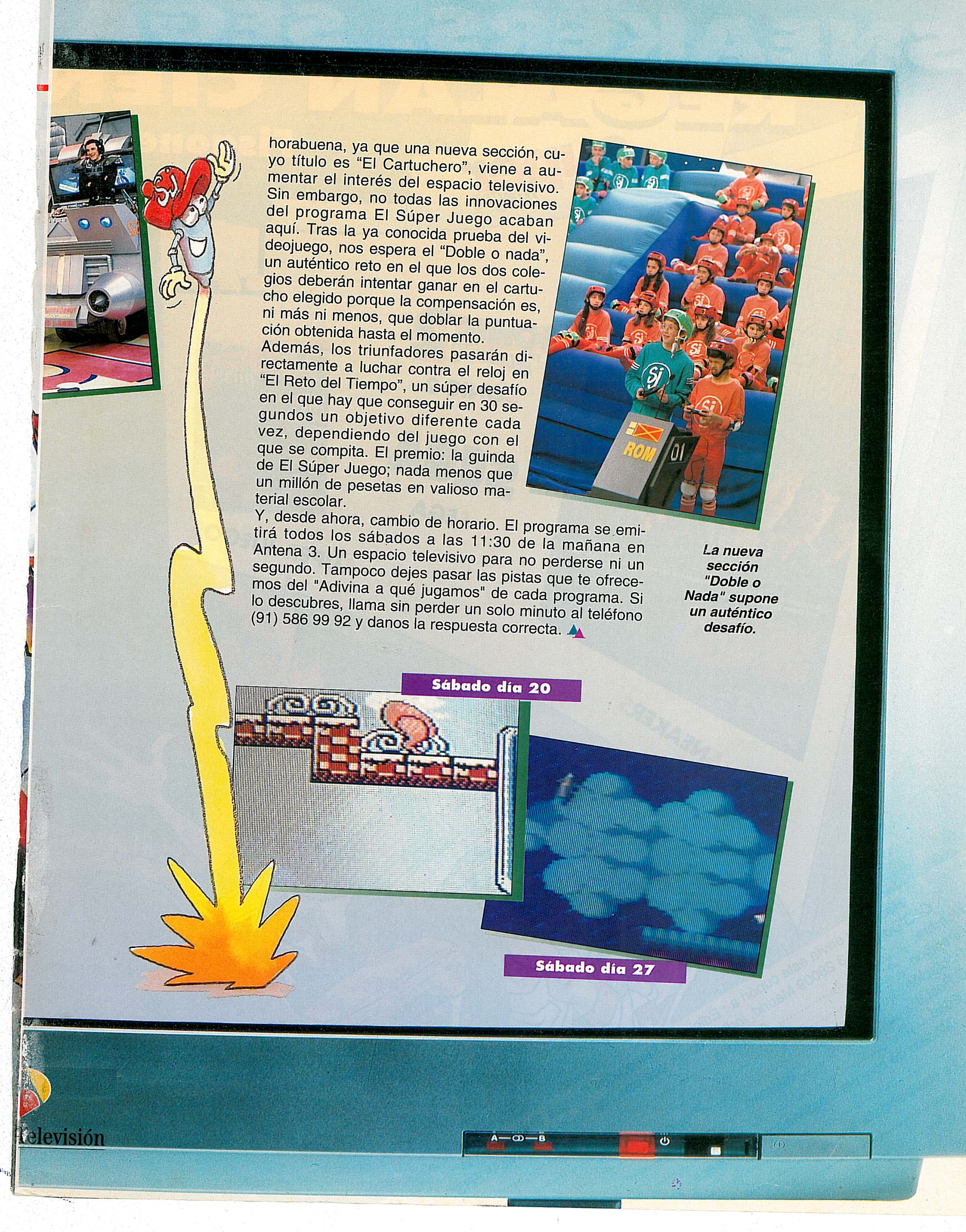
LAS PANTALLAS



Sábado día 6



Sábado día 13



horabuena, ya que una nueva sección, cuyo título es "El Cartuchero", viene a aumentar el interés del espacio televisivo. Sin embargo, no todas las innovaciones del programa El Súper Juego acaban aquí. Tras la ya conocida prueba del videojuego, nos espera el "Doble o nada", un auténtico reto en el que los dos colegios deberán intentar ganar en el cartucho elegido porque la compensación es, ni más ni menos, que doblar la puntuación obtenida hasta el momento.
Además, los triunfadores pasarán directamente a luchar contra el reloj en "El Reto del Tiempo", un súper desafío en el que hay que conseguir en 30 segundos un objetivo diferente cada vez, dependiendo del juego con el que se compita. El premio: la guinda de El Súper Juego; nada menos que un millón de pesetas en valioso material escolar.
Y, desde ahora, cambio de horario. El programa se emitirá todos los sábados a las 11:30 de la mañana en Antena 3. Un espacio televisivo para no perderse ni un segundo. Tampoco dejes pasar las pistas que te ofrecemos del "Adivina a qué jugamos" de cada programa. Si lo descubres, llama sin perder un solo minuto al teléfono (91) 586 99 92 y danos la respuesta correcta.

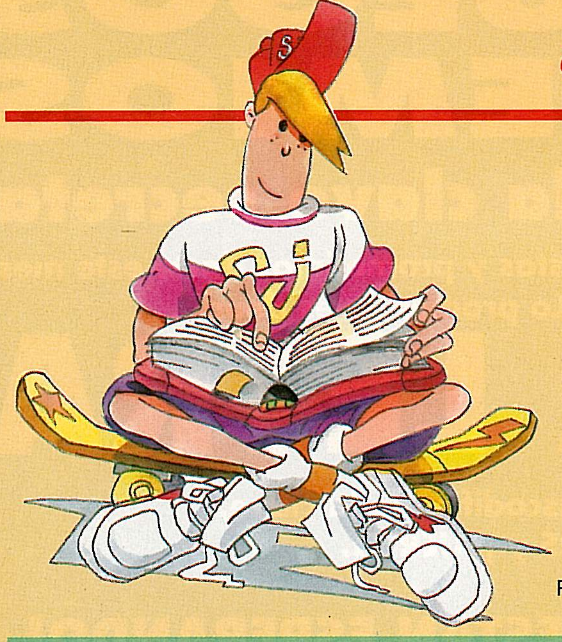
La nueva sección "Doble o Nada" supone un auténtico desafío.

Sábado día 20

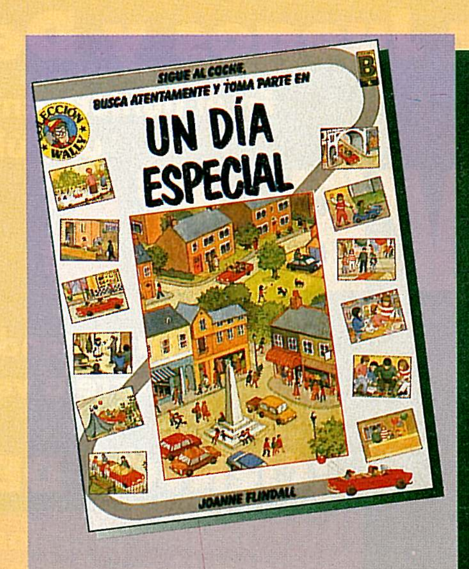
Sábado día 27


SNEAKERS, SEGA
REGALÁN CIEN
Fisgonea Su
LA CL
ROBERT
DAN AYKROYD
BEN KINGSLEY
MARY McDONNELL
RIVER PHOENIX
SIDNEY POITIER
DAVID STRATHAIRN
A burglar, a spy, a fugitive, a delinquent, a hacker, and a piano teacher...
and these are the good guys.
SNEAKERS
SNEAKERS
SONIC THE HEDGEHOG 2
SONIC 2
SEGA
SEGA
LA FUERZA ESTA CONTIGO
SUPER JUEGOS
Recorta y envía este cupón a : Ediciones Mensuales Revista Super Juegos
C/ O'Donnell 13 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "SNEAKERS"
Nombre..........................Apellidos.....................................
Dirección.....................................Provincia...........................
Población.........................Teléfono..........................
C.Postal.........................
Edad.........................
Modelo de consola u ordenador que posees
....
La clave secreta es.........................
....

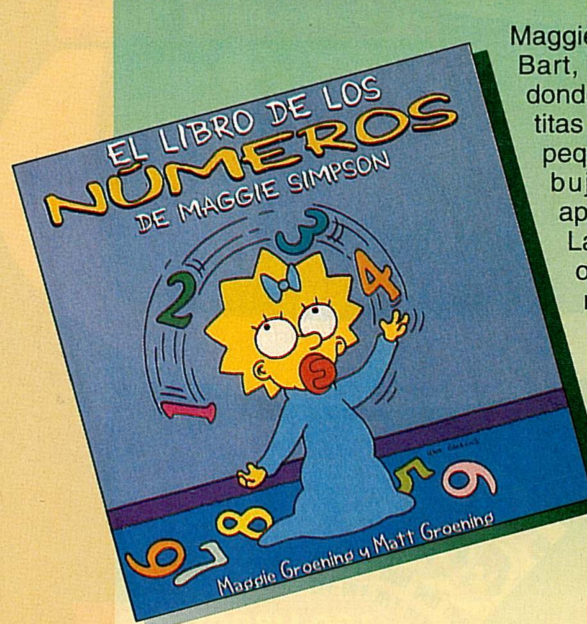
Libros



Por **SUSANA M. VILLALBA**



EL LIBRO DE LOS NUMEROS



Maggie Simpson, la hermana del famoso Bart, es la protagonista de este libro donde se pueden encontrar quince tortitas y un millón de estrellas cuando la pequeña de una de las familias de dibujos animados más populares aprende a contar los números.

La autora de esta obra infantil no es otra que Maggie Groening, hermana del creador de los Simpsons e inspiradora del personaje del mismo nombre de la serie televisiva.

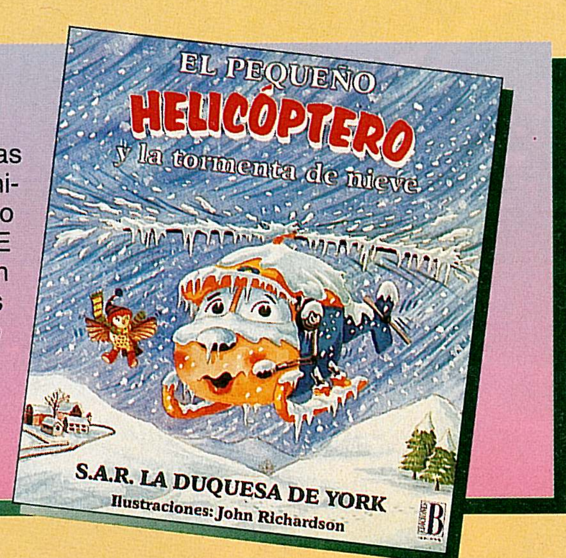
En las animadas y coloristas páginas de este volumen, los más pequeños de la casa pueden aprender a contar con todos los amigos que rodean a los simpar Simpsons.

UN DIA ESPECIAL

De la misma serie que el conocido Wally, con una idea de Martin Waddell e ilustraciones de Philippe Dupasquier, llega ahora esta entretenida obra en la que se puede pasar de una página a otra buscando a los diferentes personajes y objetos. A pesar de que parezca que se ha descubierto todo, los autores afirman que aún queda algo por ver y ofrecen unas cuantas sugerencias para hacer más divertido y enriquecedor este volumen que pone a prueba la sagacidad y la paciencia.

LOS CUENTOS DE SARAH FERGUSON

La duquesa de York, Sarah Ferguson, no sólo se dedica a salir en las revistas del corazón con los dimes y diretes de la familia real británica. También emplea su tiempo en escribir cuentos para niños, como éste titulado “EL PEQUEÑO HELICOPTERO Y LA TORMENTA DE NIEVE”. Budgie es el nombre de este personaje, que vive en un hangar junto a su amiga, la avioneta Pippa, y al que suceden las más variadas aventuras. En esta ocasión, la nieve pone en peligro sus hélices, pero al final puede acabar bien su historia y ayudar a los habitantes de la granja, los señores Bonanova.Las ilustraciones se deben a John Richardson.




CENTRO MAIL
ESTAS SON TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
ABRIMOS SABADOS TARDE
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
P. Catalunya
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 413 63 10
10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO DE LUNES A SABADOS
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Planta alta Tel: 21 82 71
ABRIMOS SABADOS TARDE
SALAMANCA
¡NUEVO! CENTRO
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
MAIL VENTA POR CORREO VXC
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
2X1
ELIGE UN JUEGO MARCADO CON 2X1 Y LLEVATE OTRO DEL MISMO PRECIO COMPLETAMENTE GRATIS
ABRAMS BATTLE TANK MEGADRIVE - 6990
ALEX KID IN E.C. MEGADRIVE - 6990
ALIEN STORM MEGADRIVE - 6990
ALISIA DRAGOON MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990
COLUMNS MEGADRIVE - 6990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 6990
GYNOUG MEGADRIVE - 6990
HARD DRIVING MEGADRIVE - 6990
HERZOGZWEI MEGADRIVE - 6990
KLAX MEGADRIVE - 6990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 6990
MERCS MEGADRIVE - 6990
MISTIC DEFENDER MEGADRIVE - 6990
OUT RUN MEGADRIVE - 6990
CYBERBALL MEGADRIVE - 6990
DICK TRACY MEGADRIVE - 6990
ESWAT MEGADRIVE - 6990
FATAL REWIND MEGADRIVE - 6990
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - 6990
GHOSTBUSTERS MEGADRIVE - 6990
ASSAULT CITY M. SYSTEM - 4990
BONANZA BROS M. SYSTEM - 4990
PUT & PUTTER M. SYSTEM - 4990
SHINOBI M. SYSTEM - 4990
WORLD SOCCER M. SYSTEM - 4990
PAPER BOY MEGADRIVE - 6990
RAMBO III MEGADRIVE - 6990
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 6990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990
STRIDER MEGADRIVE - 6990
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - 6990
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 6990
WONDER BOY III MEGADRIVE - 6990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 6990
ZERWING MEGADRIVE - 6990
GHOULSN GHOST M. SYSTEM - 5990
HEROES OF THE LANCE M. SYSTEM - 5990
IMPOSSIBLE MISION M. SYSTEM - 5990
KLAX M. SYSTEM - 5990
MERCS M. SYSTEM - 5990
MS PACMAN M. SYSTEM - 5990
ALIEN STORM M. SYSTEM - 5990
CHASE HQ M. SYSTEM - 5990
CHESS M. SYSTEM - 5990
CYBER SHINOBI M. SYSTEM - 5990
DICK TRACY M. SYSTEM - 5990
DOUBLE DRAGON M. SYSTEM - 5990
ESWAT M. SYSTEM - 5990
G-LOC M. SYSTEM - 5990
GAUNTLET M. SYSTEM - 5990
AIR RESCUE M. SYSTEM - 6990
POPULOUS M. SYSTEM - 6990
SAGAIA M. SYSTEM - 6990
SHADOW OF THE BEAST M. SYSTEM - 6990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 6990
AX BATTLER GAME GEAR - 5190
OUT RUN M. SYSTEM - 5990
PAPER BOY M. SYSTEM - 5990
RAMBO III M. SYSTEM - 5990
SHADOW DANCER M. SYSTEM - 5990
SPEEDBALL M. SYSTEM - 5990
STRIDER M. SYSTEM - 5990
TENNIS ACE M. SYSTEM - 5990
W. CUP ITALIA 90 M. SYSTEM - 5990
W. CLASS LEADER BOARD M. SYSTEM - 5990
NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD
ALIEN III MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
BATMAN RETURNS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES III MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5190
LA SIRENITA GAME GEAR - 5190
LEMMINGS MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
SONIC II MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
CHESSMASTER GAME GEAR - 5190
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HALLEY WARS GAME GEAR - 5190
PENGO GAME GEAR - 5190
PUT & PUTTER GAME GEAR - 5190
SOLITARI POKER GAME GEAR - 5190
SPACE HARRIER GAME GEAR - 5190
WOODYPOP GAME GEAR - 5190
NOVEDAD NOVEDAD NOVEDAD
TERMINATOR MEGADRIVE - 6990
THUNDERFORCE IV MEGADRIVE - 6990
TWO CRUE DUDES MEGADRIVE - 6490
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

El aspecto sentimental estará presente en todo lo que hagas hasta mediados de mes. Tendrás que enfrentarte con algún pequeño problema que, aunque te traerá de cabeza, lograrás solucionar.
Consejo: no te agobies con tu consola.



CANCER

El optimismo será el aspecto reinante en tu vida, que se tornará agradable y divertida. Sentirás que, tanto tu pareja como amistades, querrán estar ahora más cerca que nunca de ti. Aprovecha el momento.
Consejo: no juegues solo.



LIBRA

Es el momento de planear algún pequeño viaje a medio plazo. Será muy gratificante y conocerás gente nueva con la que establecerás relaciones duraderas. Vive el momento sin preocupaciones.
Consejo: viaja con La Guerra de las Galaxias.



CAPRICORNIO

Si no tienes cuidado con lo que dices, tus palabras te traerán más de un problema. Es un buen periodo para meditar y encontrarte a ti mismo. El deporte y los paseos al aire libre te vendrán bien.
Consejo: practica con el World League Basketball.



TAURO

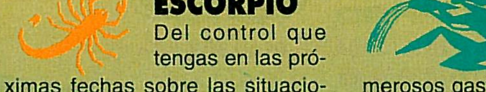
Volverás a recuperar la confianza en ti mismo que tanto te ha faltado hasta ahora y que ha impedido que valores lo que tienes en su justa medida. Trata de mantener los pies en el suelo y aléjate de las fantasías.
Consejo: si juegas, llegarás hasta el final.



LEO

El mes de marzo será mágico para todos los nacidos bajo el signo del león. Muchas sorpresas irán salpicando de continuo este periodo que, además, será absolutamente propicio para las compras y los cambios de ambiente y decoración.
Consejo: cambia de consola.





ESCORPIO

Del control que tengas en las próximas fechas sobre las situaciones inesperadas dependerá tu éxito. Trata de mantener los nervios en calma y medita bien cada paso que des. Cuida con más atención tu alimentación.
Consejo: no te dejes sorprender por Axelay.



ACUARIO

Aunque tendrás que realizar numerosos gastos, también entrará bastante dinero en tu bolsillo. Si eres listo, puedes salir muy beneficiado en todos los negocios que platees o te propongan. Mucha suerte.
Consejo: compra con el carnet de Súper Juegos.



GEMINIS

No pagues con los demás la tensión que te producen los problemas que tú solo te has buscado. Nadie trata de hacerte daño; los enemigos sólo existen en tu imaginación.
Consejo: no saques a los adversarios de la pantalla.



VIRGO

Recibirás una gran alegría por parte de alguna amistad que te estima mucho más de lo que tu crees. Buen momento para solicitar favores de los demás, que los concederán de buen grado si no abusas.
Consejo: Pide juegos prestados.



SAGITARIO

Las energías te saldrán hasta por las orejas, pero ten cuidado y adminístralas bien porque si no terminarás agotado. El sexo opuesto no podrá resistirse a tu simpatía e imaginación. ¡Adelante!
Consejo: descarga con el Road Rash II.



PISCIS

No dejes que te coman el terreno los demás. Expresa lo que piensas y no te calles nada porque si no colocas a cada persona en su sitio, no te respetarán. Aprovecha tu intuición. ¡Animo!
Consejo: Ariel, la sirenita, es tu juego del mes.

TRIVIAL

Soluciones a las preguntas del número 10.

DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre, indicando tu edad y el tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a SUPER JUEGOS. C/ O´Donnell 12. 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.

- GN ¿En qué estado de Norteamérica se produce más vino?
- AL ¿Qué premio literario ganó recientemente Dante Bertini?
- H ¿Cómo se llamaba la laguna en la que cayeron derrotadas las huestes de Don Rodrigo?
- D ¿Qué futbolista de Segunda División debutó este año con la selección española?
- E ¿Por qué película Victoria Abril optó al Oscar a la mejor actriz?
- J ¿Cuáles son los dos grandes rivales del Batman Returns?









- GN ¿En qué provincia está La Costa de la Muerte?
- AL ¿En qué ciudad alemana nació Beethoven?
- H ¿Cuántos días duró la guerra entre Egipto e Israel?
- D ¿De qué deporte fue nombrado recientemente seleccionador Valero Ribera?
- E ¿Qué es caliente si el agua del río es fría, en una de las últimas canciones de Juan Luis Guerra?
- J ¿Quién es el héroe de un videojuego para Game Boy que se desarrolla en Dream Land?













- GN Güisqui
- AL Uno
- H Moshad
- D Cruyff
- E Zapato veloz
- J Con los puños


UNA SUSCRIPCION DE FABULA PARA LA REVISTA DE TUS SUEÑOS
SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS
Y HAZTE CON UNO DE ESTOS OBSEQUIOS.
CLUB canadian super juegos
LA TARJETA DEL CLUB
super
CAMISETA MANGA LARGA
MALETIN
GAME GEAR
O GAME BOY
¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA,O SUSCRIBETE EN EL TEL. (91) 431 38 33 DE 9,30 A 14,00 h - 16,00 A 18,30 h
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA
EN EL MISMO TELEFONO.
CREMA



VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo
el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES
Official Nintendo Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45